

DBZ La Totale !

DRAGON BALL Z 3 (SFC)
Le test et les coups spéciaux !

DRAGON BALL Z en arcade
La suite de la saga!

La BA-X :
Une console dédiée DBZ

STREET RACER

DU KARTING À QUATRE,
comme vous n'en avez jamais vu !

DÉCOUVREZ LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE !

Earthworm Jim (SN/MD) • King of Fighters'94 (ARCADE)
Mickey Mania (SN/MD/MCD) • Le Roi Lion (MD)
Sonic & Knuckles (MD) • Batman & Robin (SN)
Secret of Mana (SN) • Vortex (SN) • Shaq Fu (SN/MD)
Probotector (MD) • NBA Live 95 (MD/SN)
FIFA Soccer'95 (MD) • Ecco 2 (MD)
Asterix and the Great Rescue (MS/GG)

BELGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F


SIF!
SUPER BOMBERMAN 2 TM
SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

Les dossiers du pad

Décidés que nous fûmes (bien que cela ce soit décidé dans une zone non-fumeurs) à lancer un débat, suite au dossier sur la "censure" dans Joypad numéro 35, celui que vous avez peut-être acheté le mois dernier, nous avons choisi de consacrer notre courrier à cet épineux problème .Vous avez certainement lu le dossier "censure" (si ce n'est pas le cas, faites-le immédiatement), et si vous avez suivi les conseils du courrier du numéro précédent de Joypad (oui, je sais, ça commence à faire beaucoup), vous savez alors que vous aviez la possibilité de donner votre avis sur la question de la censure dans les jeux vidéo. Bien entendu, il n'y a pas que cela, car les débats, y en a qui n'aiment pas, vous retrouverez donc les habituelles lettres-catalogues ou des lecteurs un peu paumés tentent d'y voir un peu plus clair dans l'univers glauque et étroit (genre, comme un cadavre maigre) du monde des jeux vidéo.

À propos du dossier sur la "censure", je pense que les éditeurs devraient être moins hypocrites. Très bien, mais veux-tu pousser le vice jusqu'à nous balancer des arguments ? À mon avis, la meilleure solution reste celle des jeux interdits aux moins de tel âge, d'autant plus que je pense que le parc de joueurs a vieilli, en même temps que les consoles. En plus, si les jeux devenaient moins gamins, ça attirerait peut-être ceux qui ont laissé tomber leur console, car ils estimaient qu'eux avaient mûri et pas les jeux. Vous devriez continuer à dénoncer cette censure à la c... Continuer ? Tu sais, cela n'a jamais été dans nos intentions de nous arrêter en si bon chemin (enfin "bon"..., tout dépend de ce que l'on nomme "bon"). **Néanmoins, le style enfantin de certains jeux japonais ne manque pas de charme non plus, mais plus de réalisme et de gore pour le fun ne serait pas de refus.** Eh bien, nous allons donc essayer de continuer à te satisfaire, hein m'sieur le redac'chef ? Ceci dit, comme tu le laisses si bien entendre dans ta lettre, l'aspect "gore" de certains jeux vidéo est une "option" dont on peut très bien se passer, mais qui fait tout de même rudement plaisir aux amateurs... Sans vouloir revenir sur ce que j'ai dit le mois dernier, il semble en fait que le problème soit le même pour les films d'action (genre "True Lies" par exemple), où la violence ne semble déranger personne. Et dire que "True Lies" n'est même pas interdit aux moins de 12 ans. Il y a au moins 60 morts dans ce film ! Bien alors, que fait la censure ? On n'ose pas s'attaquer à l'industrie du cinéma, aux super-productions de Cameron. C'est sûr, le monde des jeux vidéo est moins influent , alors... Ça c'est du courage et de la conscience professionnelle !

Loïc (la compassion à l'état pur)

Le dossier sur la "censure" est très intéressant et m'a bien fait marrer avec "L'oncle Gustave", "Lydie et Sophie". Lydie et Sophie qui existent vraiment, qui sont réellement deux petites fermières, dans le petit village de Saint-Tricas, d'ailleurs, **et l'idée du "Psychopat Simulator"**, qui, lui, n'existe pas. **Par contre, je trouve qu'il n'y avait pas assez de jeux cités comme pouvant être trop violents (Splatterhouse 2, 3 sur MD, ou Angelus 2 sur le CD-Rom de Nec).** Si cela peut surprendre certains, sachez pourtant que Splatter House 2 et 3 n'a jamais été inquiété de quoi que ce soit aux États-Unis, lors de sa sortie, ou alors, ça n'a pas fait assez de vagues pour que l'on en entende parler. Dans l'ensemble, ce dossier remet à jour les pendules, euhhh, moi je préfère les remettre à l'heure, les pendules... enfin bon... **Sinon, je suis d'accord avec la conclusion pour les moins de 13 ans, mais il faut que cette interdiction soit maintenue par tout le monde si elle existait un jour, car avoir les jeux dans leur intégralité, c'est évidemment mieux,** d'où le titre de notre dossier sur la "censure" et non sur la "violence" dans les jeux vidéo. Faites attention à ne pas confondre les deux ! **Par contre, ce qui est fort dommage, par exemple, c'est que sur MD tous les jeunes joueurs ne pouvant donc pas se procurer tel ou tel jeu, car interdit pour leur tranche d'âge, baisseraient donc les ventes de cette sorte de jeu.** C'est un risque à prendre, d'où la non-censure de Mortal Kombat, 2 qui s'est finalement très bien vendu aux États-Unis malgré son interdiction aux moins de 13 ans. Tout cela est bien étrange, mais les Américains font ce qu'ils veulent, et se savoir non-lésés réjouit les possesseurs de Super Nintendo, qui ont dû, eux, subir la censure du premier épisode. **Je sais, tous les possesseurs de MD ne sont pas des gamins en culotte courte, bien au contraire, mais ce que je veux faire comprendre, c'est que sur quatre adultes ou ados et six jeunes de moins de 13 ans, le jeu ne pourra être acheté que par quatre personnes et non dix. Ou alors, grâce à ce procédé, les adultes qui s'amusent sur PC avec des jeux classés "X" viendront peut-être du côté des consoles, si un jour des jeux du même style existaient, car la même chose pourrait être proposée (peut-être en mieux) sur les prochaines consoles 32 bits et 64 bits.** Les films "X" interactifs sur console ? Comme sur PC, avec de véritables actrices de films pornographiques, je ne pense pas que nous en aurons un jour, même sur une console dite "public micro" comme l'Amiga CD32 ou la 3DO (quoique, cette dernière se prépare à en accueillir quand même). En tout cas, sachez que même si sur la FX de Nec il y a pas mal d'éditeurs de jeux "érotiques" japonais, on ne verra jamais de films in-

Courrier écrit par Greg

LE COIN DES DÉLIRES.

- Stooooop, arrêtez tout ! Y en a marre ! On ne reçoit pas le courrier à l'heure, ce qui fait que je suis obligé finalement de taper le courrier au dernier instant de la dernière seconde. Je vous explique : on boucle vers la moitié de chaque mois, et je me retrouve avec trois lettres le 16 au soir, ce qui est plutôt gênant. Sans compter que vers le 20, je retrouve des tas de lettres dans mon casier qui sont finalement inutilisables car n'étant plus dans le ton du courrier qui suit (j'ai reçu plein de fiches à la fin du mois de septembre, inutilisables. Dommage, mais je remercie quand même tous ceux qui se sont donné du mal). Quand vous écrivez, tâchez de nous envoyer vos lettres avant le 13, ce serait carrément top-cool. J'ai encore eu plein de mal à rassembler assez de matière pour ce courrier-ci, sans compter que je suis dégoûté car je sais que des tas de lettres méga-intéressantes sur le sujet de la "censure" vont arriver vers la fin du mois. Ouiiiiiin !!!!
- L'ami Sebfaz est débordé de travail, ce qui fait que, pas de Buki Buki Buiiii ce mois-ci.... snifffff !!!!
- On a tellement reçu de fanzines, qu'on a décidé de ne plus en parler... ici. Y aura désormais une petite rubrique "fanzines" ici. On y fera figurer les fanzines reçus, fera état de ce dont ils causent et où qu'c'est qu'on peut les avoir. Je vous rapelle qu'un fanzine est un mini-magazine non vendu en kiosque, réalisé par des fans, et donc un peu moins beau (question de moyens !) et moins informé (quoique !) qu'un mag professionnel. Vive les fanzines, c'est pourquoi y aura un mini "spécial fanzine" le mois prochain.
- La phrase mystère du test du mois dernier était tirée du "Grand détournement" diffusé sur Canal+ le 31 décembre 93, film culte pour beaucoup de gens (dont moi !). Je vous rappelle que la citation à deviner était : "Limit nervous breakdown". Celui qui a gagné, Will Baffard, est celui qui a envoyé sa réponse le premier... Les autres, je vous remercie de vos lettres, elles font chaud au cœur, mais elles sont arrivées une bonne semaine après celle du gagnant, c'est dommage.
- Pour le mois prochain, si vous voulez bien, envoyez-nous des lettres en vers, ce serait assez cool, je trouve. Enfin, moi c'que j'en dis...

teractifs pornographiques sur cette dernière, non, juste des dessins animés.
Là où ça risque de clocher, c'est que les jeux vidéo se prêtent ou s'échangent, donc je me vois mal échanger des jeux pour les plus de 13 ans à des gamin de 12 balais. Hep, tes papiers d'identité ! Ne t'inquiète pas, il n'y aura pas de petits CRS derrière chaque enfant lors d'une bourse d'échange de jeux vidéo, comme il n'y a pas de petits CRS pour contrôler chaque enfant de moins de 13 ans qui sort d'un vidéo-club. J'imagine mal un policier fouiller le sac d'un gamin. "Dans la chaleur de la nuit". Hein ? C'est éducatif, ça mon petit ? Allez, au poste!" **De plus, les magazines ne pourraient pas publier des photos trop violentes ou trop "sex" lors d'un test, car la censure serait là, sauf si elle ne vous touche pas, évidemment.** La censure touche tout le monde, et même nous qui sommes des publications non-interdites aux moins de 18 ans, nous n'avons pas le droit de publier des photos "hard" si un jour nous devions tester un jeu vidéo pornographique, car ce sont des digitalisations d'images vraies. Par contre, pour la violence, on peut en mettre des tartines entières tant qu'elle est fictive. **Mais là où il faut faire gaffe, c'est que les mags ne sont pas lus que par des adolescents ou des adultes, et que les petits gars en culotte courte regardent aussi les belles images des mags. Alors, si un petit arrive devant son père en lui disant : "T'as vu, p'pa les belles images avec les dames sans vêtements ?". J'imagine la réaction du père qui n'a rien compris : "Ouais, dès demain je te réabonne à Okapi." Et voilà, encore un jeune qui regardera en cachette ces mags spécialisés dans les jeux vidéo.** Une petite précision tout de même : l'âge moyen des lecteurs de Joypad est de 14-17 ans. Nos plus jeunes lecteurs ont 10 ans, et les plus vieux 30 ans. Je pense donc que les très jeunes enfants sont très très peu touchés par le problème. Le public de Joypad n'est pas aussi large que le public des joueurs; sachez-le, ceux qui achètent un magazine sont avant tout des passionnés, qui veulent savoir quel est le meilleur jeu, et quelles sont les nouveautés du monde fabuleux des jeux vidéo. Le très grand public, celui qui achète ses jeux avec ses chaussettes en allant à Carrefour, se contente des catalogues que l'on propose dans les magasins. D'où l'intérêt pour un magazine comme Joypad de donner des tops des meilleurs jeux à des chaînes de magasins ou de VPC grand public, comme Leclerc, Toys'rus et La Redoute. L'intérêt pour nous donc, dans ce cas, est d'aider le grand public à acheter les meilleurs jeux.

Franck dit Fox

Salut Greg ! Ne penses-tu pas que la seule loi applicable aux jeux vidéo soit l'interdiction pure et simple de toute idéologie politique (textes, symboles...) réelle dans les jeux ? Il me semble évident, à moi aussi, que de mettre sur le marché un jeu sponsorisé par un parti politique relèverait de la folie pure et simple. Sans compter tout ce que cela entraîne, juridiquement parlant. Cela serait assimilable à du détournement d'opinion politique, car inconsciemment, le joueur serait tenté de faire partie de la même tendance politique que son héros (souvenez-vous du problème de la cigarette qui risquait d'influencer le joueur...). **Il faut tout d'abord cesser de prendre les passionnés de jeux vidéo pour des abrutis qui confondent réalité et jeux vidéo : on ne se prend pas au sérieux !!!** Oui, c'est aussi assez énervant de se voir comparés à des âmes sensibles, alors que, finalement, il y a plus d'enfants (aux États-Unis, puisque c'est de là-bas que toutes les "affaires" sortent) qui se jettent d'une fenêtre en se prenant pour Superman, que d'enfants qui éventrent leurs petits camarades après une partie de Mortal Kombat, par exemple. Mais une fois de plus, ce n'est pas le sujet, même si c'est un des aspects du problème : la responsabilité du joueur, celui qui sait faire la différence entre la réalité et la fiction. Polémique du jour : l'imagination est interdite ? Par extension, cela pourrait devenir : "N'a-t-on plus le droit de voir des moutons à la place de nuages dans le ciel ?". Ben oui et non, le principe vient en fait de la phrase suivante : "Tant que cela ne représente pas de dangers pour le consommateur". Aucun danger pour vous, en effet, de voir des moutons dans le ciel (sauf si vous êtes atteint d'une phobie des moutons, auquel cas on devrait interdire ça). En revanche, si vous commencez à penser que vous êtes un être supérieurement fort et que vous pourriez arrêter un camion avec les mains, ben là, il y a danger, et on fait quinze articles dans la presse en disant : "Les jeux vidéo rendent laids, bêtes et idiots". **On peut vendre des jeux en y incluant du gore en général, du sang en particulier ou de l'érotisme : ce sont des genres qui n'ont aucune incidence (on aime ou pas, c'est tout).** Comme pour les films, les livres ou les histoires en général. **Dans le cas de Doom 2, c'est beaucoup plus grave. L'éditeur (Id Software) semble prêt à tout pour vendre son jeu (des croix gammées partout, des scènes dégueulasses qui vont être dénoncées ici et là... Hooou, la belle campagne de publicité !).** Une petite précision : il n'y a des croix gammées, dans Doom 2, qu'aux niveaux cachés, qui sont les niveaux de Wolfenstein 3D, lequel comportait des tas de croix gammées, oui ! **C'est un peu faible (qu'ils achètent Alien Vs Predator !) ! Ce mercantilisme aigu, ces symboles que l'on interprète comme on veut, n'est-ce-pas la triste réalité qui fait une incursion dans le monde fabuleux et imaginaire de David Copperf... heu non, des jeux vidéo ? Affreux...** Il y a des romans biographiques et autobiographiques, des films historiques et des tas d'autres trucs "fictifs" qui reprennent la réalité. Ainsi, les wargames, avec les petits chars allemands et les petits avions anglais, ben c'est aussi la réalité qui vient mettre ses bottes dans le merveilleux monde des jeux vidéo. Il suffit de doser cette réalité et de ne pas s'en écœurer.

Olive ze Squarefan

La censure ? C'est sûr, il faut prendre des mesures ! Les jeux vidéo font peur... surtout à ceux qui ne jouent pas avec ! Bon, il faut les comprendre, car lorsque ces "incultes" essayent de s'informer..., bonjour le résultat, ça donne à peu près ça : le père regarde le fils, le regard glauque et la bave au bord des lèvres ; il s'inquiète et dit :
"- Sapristi, p'tit, à quoi tu joues ?
- À Sim Karnage 2, back to the church !
- (gloups!) Et... c'est quoi le but du jeu ?
- C'est de rosser une meuf paumée dans une église. Y a plusieurs armes : tondeuse à gazon, sèche-cheveux, tronçonneuse... ben quoi, ça te plaît pas ?".
Euh... comment dire, ton approche de la situation est je trouve un petit peu caricaturale ; certes, les jeux violents peuvent choquer les parents, mais les mêmes parents pourraient être, eux, intéressés par des jeux violents, sans que leurs enfants les regardent. Nous recevons pas mal de messages de la part d'adultes désireux d'avoir des jeux qui ne seraient pas édulcorés pour leurs enfants. Il y a bien sûr les parents qui préfèrent des jeux mignons et pleins de fleurs et de merveilleux personnages, qui restent persuadés que le jeu vidéo est réservé aux enfants ; tout comme le problème du dessin animé (qui subit lui aussi des censures par des personnes bornées, dont l'idée est qu'ils sont uniquement destinés à un public d'enfants). Le problème est vaste, et il mériterait un second dossier "censure". Disons que c'est aussi une question de sensibilité morale et par conséquent d'éducation. **Allez, faut être raisonnable : pas de censure, juste une limite d'âge. Je n'ai pas envie de jouer à Castlevania avec Zeus comme boss final, et un temple grec pour décor. Allez, à la prochaine, Greg, et salue ton coiffeur de ma part !** Mon coiffeur ? Ça va faire bien, bien longtemps que je ne l'ai revu.

Laurent Mäusli

Mis en page par Linos

Illustrations tirées des planches d'illustration du jeu Earthworm Jim © Virgin


STREET RACER
C'est rapide, c'est fou et plein de punch, c'est le premier jeu de course et de baston 4 joueurs, c'est STREET RACER™ !
• 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
• 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
• Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
• 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
• un mode "4 joueurs" hyper excitant !
LUDI GAMES
36.15 LUDI GAMES
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45
vivid image
Ubi Soft ENTERTAINMENT
JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77 (2,19 F la minute)

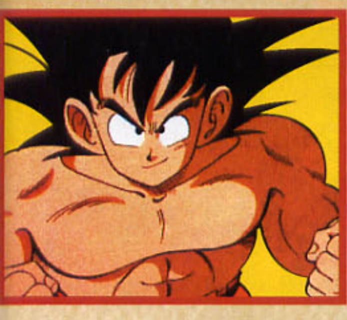
... LE PERMIS A À POINGS !



Sommaire







LONGTEMPS LA JAGUAR FUT ATTENDUE
MAIS LORSQUE L'EARTHWORM JIM FUT VENU
LE VER S'IMPOSA DÈS LORS
COMME LE MAÎTRE D'ALIEN VS PRÉDATOR !..
ÇA Y EST ! IL A PÉTÉ LES PLOMBS !
LE PETIT POÈTE
MUKAÏA

LE DÉLUGE

Noël approche et une lutte sévère s'est engagée entre les éditeurs. Qui décrochera la palme de l'année 1994 ? "Donkey Kong Country" et ses graphismes stupéfiants, les aventures de "Mickey Mania", "Earthworm Jim" le prodige au nom compliqué, "Le Roi Lion" alias Simba, le sensationnel "Batman et Robin", "Street Racer" ce Mario Kart puissance 4, "Fifa 95" seul jeu de sa catégorie... Il y a en tellement, qu'on ne sait plus à quel dieu vidéo-ludique se vouer ! Arrêtez ! Stop ! On sait que les éditeurs réalisent 75 % de leur chiffre d'affaires sur les deux derniers mois de l'année, mais là, c'est le déluge. Alors, afin que vous puissiez faire le bon choix, que vous ne manquiez pas les meilleurs titres de l'année, nous avons tenté d'être exhaustifs, de vous parler de tout. C'est pour cette raison que vous ne trouverez ni Docpad, ni Dessinator Mania dans ce numéro. C'est une question de gain de place. Nous avons préféré mettre l'accent sur les sorties de fin d'année. Mais ne vous inquiétez pas, tout devrait redevenir normal dès le prochain numéro. Enfin... Il faut espérer. J'aurais dû mieux potasser mon "Que Sais-je sur la Voyance"... Vous remarquerez aussi que ce nouveau numéro est accompagné d'un cadeau. Grâce à cette pancarte de porte, vous pourrez rester tranquillement chez vous à faire un "Street Racer", à écrire à votre petit(e) ami(e), ou à réviser vos cou... Peut-être pas, là. C'est le genre de gadget qui rend la vie beaucoup plus facile et qui peut changer le cours de votre existence. Essayez, vous verrez ! Pour Noël, nous vous réservons un nombre faramineux de surprises. Attendez-vous à en prendre plein la vue ! Contactez vite votre ophtalmo. On vous aura prévenus.

Kendy

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00
Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint: Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique: Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Marie noëlle Hédon, Corinne Bismuth.
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Illustrateur : MYKAïA, KENDY T...
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM). Janssens Benjamin (JUDGE DREDD), Julien Minier (GEANT VERT Jr)
Trucs & astuces : Tonton Stéph...
Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : PPO, SLJ, Intégraal, Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant...
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Commission paritaire N° 73360.
Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p5. Partner Press, rue Charles-Parente,11 1070 Bruxelles.
N° Bancaire :210-0980879-67
JOYPAD: 1 an (11 n°): 1 490 FB



Illustrations de couverture STREET RACER © UBI SOFT & DRAGON BALL Z © BANDAI 94.

Du jamais vu !

Le mois prochain dans Joypad

La montre ROI LION EN CADEAU



Pour célébrer dignement la sortie du jeu et du film, Virgin, Walt Disney et Joypad vous offrent la vraie montre du ROI LION que vous trouverez dans le prochain numéro de Joypad.

Un numéro à ne manquer sous aucun prétexte, surtout lorsque l'on sait qu'il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde Alors soyez prévoyants, et réservez dès à présent votre Joypad chez votre marchand de journaux.

JOYPAD N° 37 - 30 FF - EN VENTE DES LE 2 DÉCEMBRE

Une chose est sûre : vous savez lire ! La preuve : trempé de sueur et tremblant d'impatience, vous vous ruez tous les mois frénétiquement sur votre marchand de journaux pour lui arracher Joypad (il ne le laisse pas partir comme ça, nous lui donnons des consignes pour qu'il ne le vende qu'aux gens qui le méritent), contre la modique somme de 30 francs. Cependant, malgré vos talents de lecteur, vous n'avez pas le temps de tout lire - et c'est normal. Nous avons donc fait pour vous le tour des journaux et magazines généralistes qui parlent (pas toujours très bien, ce que nous, moqueurs que nous sommes, n'hésitons pas à dénoncer !) de jeux vidéo. C'est la revue de presse et c'est (presque) nouveau ! Nous attendons vos réactions et, pourquoi pas, les articles que vous découperez dans les journaux de votre région, à l'aide de vos beaux ciseaux. Alors à très bientôt dans la revue de presse !

Lomig



"Patrick Longuet, enseignant à l'Institut universitaire de formation des maîtres de Chambéry (...) a décidé de tordre le cou aux idées reçues en étudiant de près la pratique des jeux vidéo, auprès de 1 100 enfants de classes primaires (...). L'enquête met en évidence que 74 % des enfants jouent aux jeux vidéo (...). Leur vidéothèque comporte en moyenne 6 jeux, essentiellement des jeux de plates-formes (...). Loin derrière arrivent les jeux de combat, avec Street Fighter 2. "Quel que soit le niveau scolaire, cette seconde catégorie concerne davantage les écoliers des zones d'éducation prioritaires (ZEP), que ceux des centre-villes ; comme si la culture de quartier rejaillissait sur le choix des jeux."

"Libération", 29 septembre 1994, Nathalie de Senneville.

Si l'on en croit les propos de Patrick Longuet, les habitants de Roissy-en-France doivent être les meilleurs joueurs de Flight Simulator ! Si la culture de quartier rejaillit effectivement sur le choix des jeux, les résidents de Saint-Nom-la-Bretèche doivent être de grands golfeurs virtuels, les voisins du circuit du Castelet des pros de F1 Pole Position 2 ou de Ridge Racer, les cast-members d'Euro Disney des fans de Theme Parc, et les maçons sont sûrement les plus assidus des joueurs de Tetris, spécialistes qu'ils sont de l'empilage de briques ! Avec sa nouvelle formule, Serge July semble avoir du mal à remplir les pages de son Libé 3. Ce n'est pas une raison pour y écrire de telles inepties !

"Les consommateurs de jeux sur consoles sont des enfants qui doivent extirper à leurs parents des sommes finalement importantes ; ils misent donc sur les anniversaires et autre Noël pour se faire offrir ces minuscules tablettes de plastique."

"???", septembre 1994, Dominique Shmutz.

En voilà un qui doit faire de drôles de cauchemars ! les nuits de Dominique Shmutz sont-elles remplies de joueurs en manque de "tablettes de plastique", courant après leurs parents munis d'énormes haches en fer avec un manche en bois pour leur voler l'argent nécessaire à l'achat de jeux ? Après l'épilepsie, l'auto-hypnose, la violence, chercherait-on à accuser les cartouches de jeu, ces "minuscules tablettes de plastique", d'être responsables de terribles scènes de racket familial ? Tremblez parents, vos enfants chéris vont bientôt se transformer en monstres globuleux et assoiffés de jeux et de sang, qui, après avoir hanté les nuits de l'auteur de cet article, viendront visiter les vôtres pour vous "extirper" l'argent dont ils ont besoin pour assouvir leur honteuse passion ! Gloups...

"Le CD-Rom a été inventé parce qu'un hélicoptère Écureuil n'était pas capable de soulever le poids de sa propre documentation technique imprimée sur papier. Il fallait une solution pour stocker ce type de données, c'est-à-dire, pour l'essentiel, du texte."

"Science et Vie High Tech", septembre 1994, Bénédicte Delesalle.

Un dossier très complet sur le CD-Rom et le CD-I, les techniques, les matériels et les produits. Clair et précis. À lire pour (tout) comprendre.

"La 3DO a un catalogue de jeux trop limité. Il ne s'est guère vendu plus de 200 000 machines dans le monde et, à Londres, la rumeur courrait que l'actuelle machine allait être abandonnée."

"Le Nouvel Économiste", 16 septembre 1994

"Selon le cabinet d'analyses Robertson, Stephens & Co, quelque cinq millions de consoles 3DO pourraient être en circulation en 1996 dans le monde entier contre 200 000 à la fin de cette année."

"La Tribune Desfossés", 5 septembre 1994, G.M.

C'est sans doute ce qu'on appelle la pluralité de l'information ! C'est fou ce qu'en dix jours les chiffres peuvent changer... À moins que nous n'ayons affaire à des journalistes victimes du syndrôme de la bouteille à moitié vide ou à moitié pleine. Pour une information optimiste, choisissez "La Tribune", pour une information pessimiste, "Le Nouvel Économiste"... Et pour une information complète : Joypad, bien sûr !

"Face à vous, un écran vidéo représente un paysage bucolique. (...) Vous êtes entré dans l'univers virtuel de Tectrix, la première bicyclette interactive. (...) Un coup de pédale et l'image avance. Vous accélérez, elle se rapproche plus vite encore. Vous pénétrez dans l'écran. La soufflerie intégrée au moniteur vidéo s'intensifie à la mesure de votre vitesse. À trente kilomètres à l'heure, vos cheveux volent au vent. (...) Vous avez perdu plusieurs centaines de calories. Sans vous ennuyer et sans avoir à affronter les embouteillages du week-end pour quelques heures de vélo à la campagne... Cet engin qui, pour la première fois, allie sport, jeu et réalité virtuelle vient de sortir aux États-Unis au prix de 45 000 francs."

"V.S.D", 22 septembre 1994, Bertil Scali.

Incroyable ! Voilà un cadeau idéal pour les fêtes. Vous en aviez assez de faire du vélo d'appartement devant votre fenêtre qui donne sur le périphérique ? Vous ne supportiez plus de pédaler au milieu d'une immense et magnifique forêt en compagnie de gentils animaux courant tout autour de vous dans une ambiance chaleureuse et sympathique comme tout ? Mais je m'égare. Vous vous sentiez complexé face aux vélos hautement perfectionnés du Tour de France ? VSD a trouvé LA solution. Et pour un prix franchement dérisoire ! 45 000 ce n'est après tout que l'équivalent d'un mois de vacances à deux dans un pays chaud et lointain, de 20 ans d'abonnement au Gymnase Club, ou encore le prix de 60 vélos d'intérieur ou de 30 vrais VTT ! VSD, le magazine des gens qui ont plus d'argent à perdre que de kilos...

"Les enfants sont des cibles des fabricants qui n'hésitent pas à profiter de l'engouement pour le dernier jeu à la mode pour forcer sur le prix", remarque M. Ulrich. Le règne actuel - et presque sans partage - des Japonais (Nintendo, Sega) sur le marché entretient des angoisses sur la "colonisation mentale" des jeunes, bien que les fabricants français et européens tablent sur l'arrivée des jeux sur CD pour renverser la vapeur."

"Sud Ouest", 2 septembre 1994, Christophe Lucet.

Au secours ! Les nippons attaquent ! Vous ne le saviez pas, mais à votre insu, les fabricants de jeux vidéo sont en train de vous transformer peu à peu en esclaves soumis, en légumes décervelés (bien qu'il soit, il est vrai, fort rare de rencontrer des légumes ayant un cerveau - quoi que personnellement, j'ai très bien connu une jolie courgette aux yeux verts qui était loin d'être c...), en moutons serviles, en Jean-Pierre Papin... ! Encore quelques heures scotché devant l'écran et, sans coup férir, vous serez à leur merci. Prêts à

servir leur "règne sans partage". Vous deviendrez les nouveaux serviteurs d'une armée de joueurs abrutis, conditionnés pour servir les ambitions cachées de Sega et Nintendo ! Heureusement que les constructeurs français et européens veillent sur votre santé physique et mentale, aidés dans leur lourde tâche de redressement national par Christophe Lucet qui, tout comme Dominique Shmutz (voir plus haut), ne doit pas très bien dormir ces jours-ci. C'est fou le nombre de paranos que l'on rencontre dans la noble confrérie des journalistes... D'ailleurs, arrêtez de me regarder comme ça. Vous m'en voulez, c'est ça ? Je sais bien que personne ne m'aime.

"Dans le premier manga de Dragon Ball Z, Son Goku, le héros, affiche son sexe minuscule; Bulma expose périodiquement ses seins ou sa culotte à Tortue Géniale ; les personnages guerroient au cri de 'Kameha... meha !' dans d'incessants combats martiaux. Certains percevront l'onirisme, l'humour et l'énergie, d'autres n'y verront qu'onomatopées, sexe et violence."
"Libération", 28 septembre 1994, Eugénie Esposito.

Trois pages grand format du nouveau Libé consacrées aux mangas, ça se fête ! Un dossier complet et bien ficelé où l'on apprend, entre autres, que Akira Toriyama, le créateur de DBZ, n'a pas pris de vacances depuis dix ans, occupé qu'il est à dessiner, toujours plus et toujours plus vite, les aventures de Son Goku et de sa grande famille. Une enquête où l'on découvre aussi que son premier manga (Dr Slump - l'histoire d'un robot qui, n'ayant pas été programmé pour faire la grosse commission, est fasciné par les crottes !) sortira prochainement en France (chouette !). Et enfin, une page shopping où l'on peut trouver les adresses des boutiques spécialisées dans la diffusion des mangas et de leurs produits dérivés.

"Deux ans après avoir perdu son procès retentissant contre le numéro un mondial Nintendo, le pionner amériain du jeu vidéo Atari s'est finalement résigné à pactiser avec son grand rival Sega. Selon les termes de l'accord conclu entre les deux firmes le 28 septembre, le groupe japonais Sega va racheter 7 % des actions d'Atari pour 40 millions de dollars. (...) Atari abandonne ses poursuites contre le géant du jeu vidéo Sega, jusqu'ici accusé d'utiliser illégalement ou de copier certains de ses jeux protégés par licences. De son côté, Sega obtient le droit d'exploiter au niveau mondial plus de 70 brevets d'Atari, contre 50 millions de dollars de droits payés d'avance."
"Les Échos", 30 septembre 1994, P. de G.

Atari reprend du poil de la bête. Sans doute était-il temps ! Devançant l'arrivée de Sony sur le marché des jeux vidéo l'année prochaine, cet accord permettra à la firme de Sam Tramiel d'avoir accès aux licences de Sega et donc de revenir en force dans le monde des consoles. Le procès dont parle l'article avait été intenté en 1992 contre Nintendo qu'Atari accusait d'être en position dominante sur le marché américain des jeux vidéo. Il avait coûté 160 millions de dollars à la société de Sunnyvale. Atari, qui gagnait 2 milliards de dollars en 1982, ne fait plus actuellement que 13 millions de dollars de chiffre d'affaires.

"Jeux Vidéo. Nintendo a révisé hier en nette baisse ses prévisions de résultats consolidés pour l'exercice s'achevant en mars. Le groupe japonais ne table plus que sur un bénéfice courant avant impôts de 93 milliards de yens (près de 5 milliards de francs) au lieu des 110 milliards de yens escomptés jusqu'alors."
"Libération", 5 octobre 1994.

Ce résultat est à peine meilleur que celui de l'exercice précédant : 92,8 milliards de yens. Il est même carrément mauvais (- 45 % environ) par rapport au bénéfice de 1992, qui culminait à 166 milliards (toujours en yens, soit près de 9 milliards de francs ou encore 45 918 367 ans d'abonnement à joypad). Nintendo, qui n'était à sa création, en 1889 (l'année où fut construite la Tour Eiffel ! Tout pile 100 ans après la révolution française. Incroyable ! Surtout que ça n'a aucun rapport !), qu'un simple et modeste fabricant de cartes à jouer - et qui contrôle aujourd'hui 90 % du marché japonais des consoles - a beaucoup souffert (ouf, j'y arrive !) de la hausse du yen, d'une forte concurrence à l'exportation, de la morosité du marché nippon et enfin de l'envolée des ventes de jeux sur PC et sur CD-Rom. Mais attention, les actionnaires comptent bien s'en mettre à nouveau plein les poches dès 1995, grâce à la délocalisation de la fabrication des Game Boys en Chine, grâce à l'arrivée sur le marché des jeux utilisant les microprocesseurs 64 bits et enfin et surtout grâce à l'Ultra 64, que certains d'entre vous connaissent peut-être sous le nom de Project Reality.

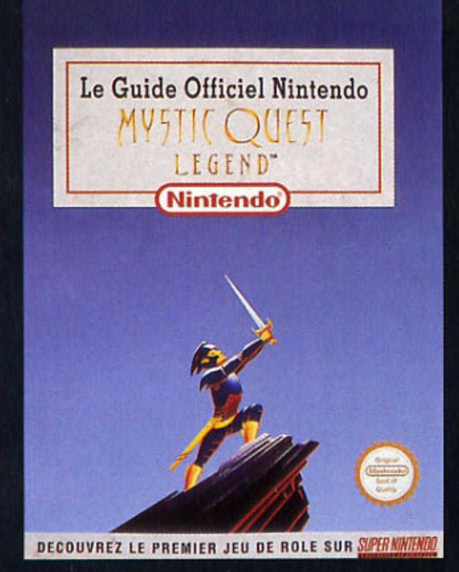
"France Telecom et (...) Sony auraient conclu un accord de coopération dans le domaine de la télévision par câble. (...) Les deux groupes devraient mettre en place en France, à compter du début de l'année prochaine et à titre expérimental, une chaîne câblée de jeux vidéo. Chez Sony, un porte-parole (...) a confirmé l'existence d'un tel projet, tout en indiquant qu'aucune décision finale n'a été prise. À Paris, vendredi, au siège de France Telecom, un porte-parole reconnaissait également l'existence de discussions avec Sony (...) mais soulignait : 'Rien n'est fait'."
"Les Échos", 19 septembre 1994, Ph. L. C.

Ph. L. C. est peut-être un ancien journaliste de la Cinq qui a retrouvé du travail dans la presse économique. Avec l'emploi massif qu'il fait du conditionnel, on se croirait revenu à la grande époque de la Guerre du Golfe ! Puisque ce genre d'information a l'air d'intéresser les Échos, je leur en donne quelques-unes en vrac... Il paraîtrait que Sega pourrait peut-être prochainement, si les choses se passent bien, se lancer dans une éventuelle discussion préalable à l'élaboration d'un plan d'évaluation de ce que pourrait lui coûter la transformation éventuelle de ses consoles de plus de 27 mois en machine à laver la vaisselle et à éplucher les carottes sans toutefois en altérer le goût (car les carottes, c'est bon !). Autre exemple : Nintendo se réjouirait actuellement, d'après certaines de nos sources sur place, d'un possible accord avec la NASA pour l'envoi éventuel de Super Nintendo sur la Lune. Les experts de la NASA que nous avons consultés, nous ont déclaré : "Il est possible qu'une telle rumeur circule, peut-être, dans certains milieux, mais nous ne sommes pas en mesure de démentir ou de confirmer son existence et sa véracité." Enfin, nous apprenons à l'instant que Estelle Halliday, Sharon Stone, Karen Mulder, Tabata Cash, Linda Evangelista, Annie Cordy (?) et Claudia Schiffer seraient actuellement en train de tenter d'essayer de penser à vouloir peut-être si ça se trouve venir nous voir ici à la rédac à moitié nues, prêtes à nous déclarer leur flamme, car il paraîtrait qu'apparemment, elles pourraient toutes être folles de nos corps (qui pourraient être) de rêve ! Tout ceci est, bien sûr, à prendre au conditionnel... "Rien n'est fait."

"T.S.R. (...) est le (...) plus gr(...)and (...) et(...)le(...)m (...)eil(...)eur (...) d'(...)en(...)tre nou(...)s (...) tous (...) !"
"Joypad", octobre 1994.

Je suis nouveau ici, il faut bien que je fayote un peu...


Ceux
qui en sont
revenus
en ont fait
un livre.



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers. Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.







*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.



3615 Nintendo



AERO THE ACROBAT 2

Le retour de la chauve-souris !

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : SUNSOFT

Personne n'a, je pense, oublié la fameuse mascotte de Sunsoft dont on pouvait suivre les élucubrations sur Megadrive et Super Nintendo. D'ailleurs, nombreux étaient ceux qui n'en pensaient pas que du bien... Cette fois, de retour sur la SN, il semblerait que les choses aient quelque peu changé. En bien. Les graphismes sont beaucoup plus beaux, des effets techniques ont été rajoutés, et pour couronner le tout, la maniabilité semble cette fois à toute épreuve ! Sunsoft, en persistant avec "son" héros, risque bien de ne pas nous décevoir dans les semaines qui viennent !









20ème magasin pour DOCK GAMES

Un an après l'ouverture de ses premiers magasins (avril 93), l'enseigne Dock Games regroupe aujourd'hui pas moins de 20 boutiques, toutes en province, et réparties sur l'ensemble du territoire français. Les établissements Dock Games ont évidemment diversifié leurs produits, du simple jeu d'occasion aux goodies de DBZ ou Sailor Moon, en passant par tous les jeux officiels et en import disponibles sur tout type de consoles, portables ou non. Dans toutes les boutiques Dock Games, on peut trouver plus de 30 000 jeux en réserve. Colossal ! D'ailleurs, ce sont les grands spécialistes de la vente de jeux et consoles d'occasion, puisque cela représente en tout 80 % de leur activité, avec des prix hyper compétitifs allant de 30 à 70 % moins cher que le prix du neuf ! On n'oublie pourtant pas de coller à l'actualité, puisque Dock Games possède toutes les dernières nouveautés aussi bien consoles que cartouches, en version officielle ou en import ! Pour couronner le tout, grâce à la SuperCarte Dock Games, les clients sont privilégiés. Ils bénéficient en effet de 5 % de remise sur tous les jeux neufs et occasions à partir de 400 francs d'achat, ou dans le cadre d'opérations promotionnelles. Pour finir, sachez qu'un nouveau magasin Dock Games devrait bientôt ouvrir ses portes à Paris !



Les chiffres du mois

• **500 000 :** C'est le chiffre que Cryo espère atteindre en nombre de "Megarace" vendus, sur tous les supports, d'ici l'an prochain. Cette société française en est pour l'instant à 330 000, rien que sur CD-Rom PC !!
• 335 millions de francs : C'est la somme investie par Sega au Japon pour son nouveau parc à thème, Joypolis! Les fous !
• **170 millions de francs :** C'est l'estimation de ce que devrait rapporter ce même parc durant la première année d'ouverture. Chouette !
• **6 millions :** C'est le nombre de cartouches de Mortal Kombat (Acclaim) vendues à travers le monde sur tous les supports !
• **48 % :** C'est la proportion de la tranche d'âge 6/14 ans, qui possède une Super Nintendo, sur la planète Terre.
• **1 :** C'est le nombre d'Olivier Prézeau dans le monde. Ne cherchez plus, il est à Joypad.
• **9 % :** C'est la proportion de foyers américains équipés d'une SNES en 1993.
• **18 % :** C'est la proportion de foyers toujours américains, toujours équipés d'une SNES... en 1994. Ça change !
• **5 millions :** C'est l'estimation du nombre de consoles qui seront munies d'un lecteur de CD-Rom d'ici décembre 1994, "all over the world".
• **300 millions de francs :** C'est, en francs lourds, ce que la société "The 3DO Company" aurait perdu durant sa première année d'existence. Dur, dur ! On va être sympa : la 3DO, on y croit fort... Enfin, ouais...
• **8, 5 millions de francs :** c'est le budget total qui a été alloué à la création d'Earthworm Jim sur MD et SN. Vu le résultat, on vous rassure, ils ont tout dépensé !!
• **27 :** C'est le nombre de combats (selon Greg !) gagnés à Samouraï Shodown sur SFC, lors d'un tournoi mémorable improvisé à Joypad par une nuit rouge d'orage électrifivifiante.
• **27 milliards de francs :** C'est le bénéfice net que devrait dégager le groupe Nintendo pour l'exercice 93/94. Le chiffre escompté par l'entreprise était de 32 milliards. Pauvres choux !
• **25 milliards de francs :** C'est ce que rapporterait annuellement au Japon le marché du jeu vidéo. Soit autant que celui du compact disc et des cassettes traditionnelles !
• **29 milliards de francs :** C'est ce qu'a rapporté la vente des consoles, des jeux CD et des cartouches, aux États-Unis en 1994.
• **13,8 millions de francs :** C'est le bénéfice net retiré par la société Infogrames pour l'exercice 93/94, soit quatre fois plus que pour l'exercice précédent.
• **90 % :** C'est le pourcentage du marché du jeu vidéo que détiennent conjointement Sega et Nintendo. Ça risque de changer...
• **55 %, 45 % et 18 % :** Ce sont respectivement les pourcentages des ménages américains, japonais et français possédant une console de jeux aujourd'hui.
• **10 millions :** C'est le nombre de Ultra 64 que Nintendo aurait décidé de commercialiser lors de son lancement en 1996.
• **70 :** C'est le nombre de licences de jeux Atari que pourra exploiter Sega. C'est le droit que confère l'entrée récente du géant japonais dans le capital de la firme de Sunnyvale.



LUDI, la F3 et nous



Le 31 octobre dernier, à l'occasion de la sortie du jeu "F1 Pole Position 2" sur Super Nintendo, l'équipe dynamique de l'éditeur-distributeur français Ludi Games a invité les plus illustres membres de la profession (on s'aime, non ?) à venir essayer des formules 3 sur le circuit de St Pol-sur-Ternoise (Pas de Calais). Pour toutes les personnes présentes, ce fut l'occasion de monter dans ces petites voitures exiguës capable d'atteindre les 180 km/h sur une ligne droite de 300 mètres. En un mot comme en cent : le pied ! De quoi se rendre compte que "F1 Pole Position 2" est la meilleure simulation de sport automobile sur console à ce jour ! Et ce n'est pas Alain que dira le contraire, même si Blakhawk (dont nous vous parlerons en détail le mois prochain) semble être son jeu favori. Pour plus de renseignements, au cas où vous seriez tenté par l'expérience : Privilège Formula, tél. (16-1) 46.09.10.10.Personne n'a, je pense, oublié la fameuse mascotte de Sunsoft dont on pouvait suivre les élucubrations sur Megadrive et Super Nintendo. D'ailleurs, nombreux étaient ceux qui n'en pensaient pas que du bien... Cette fois, de retour sur la SN, il semblerait que les choses aient quelque peu changé. En bien. Les graphismes sont beaucoup plus beaux, des effets techniques ont été rajoutés, et pour couronner le tout, la maniabilité semble cette fois à toute épreuve ! Sunsoft, en persistant avec "son" héros, risque bien de ne pas nous décevoir dans les semaines qui viennent !

ALLIA GAMMES : La revanche

Vous aimez les jeux vidéo, les produits dérivés Made in Japan et surtout, surtout, vous rêvez de voir tourner King of fighters'94 (meilleur jeu de baston du moment)? Facile, très facile, ô âme impie! Cours vite te repentir chez Allia Games, 42 rue de Maubeuge, Paris 19e. Ps: merci pour la carte, les gars!



...TELEX ...

Sega et Matsushita (géant de l'électronique), sortent conjointement le premier jeu de pêche à la ligne entièrement virtuel ! Pour cela, il suffira juste de posséder une télé, un magnétoscope et le logiciel adéquat qui transmettra la tension de votre poignet en images. Bonjour les crampes !



ZERO THE KAMiKAZE SQUIRREL

MACHINE : SUPER NINTENDO EDITEUR : SUNSOFT

Banzaiiiiii !!

Et hop ! encore un autre héros made in Sunsoft ! Après la chauve-souris acrobate, on nous envoie en mission spéciale... un écureuil ! Et, curieusement, comme dans "Aéro", on retrouve le fameux Ektor, être malveillant et vil, qu'il vous faudra une nouvelle fois éliminer. Là encore, l'ensemble paraît absolument sublime. Le héros, très rigolo avec son "bandana" sur la tête, fait du nun-cha-ku, des sauts gigantesques et des mimiques incroyables ! Encore un jeu de plates-formes que l'on va attendre avec impatience...







DEVENEZ UN GREG... EN VOITURE !

Ça y est, c'est officiel : notre Greg national a enfin obtenu son permis ! Bon, c'est vrai, il a écrasé trois vieilles, pulvérisé une vingtaine de bagnoles, pris quinze sens interdits et a même dû le repasser douze fois pour l'avoir, ce qui constitue une sorte de record en soi ! Mais ça y est ! Maintenant, il l'a, c'est sûr ! Pour fêter ça, toute l'équipe de Joypad s'est cotisée afin de lui offrir la voiture de ses rêves. Du moins celle avec laquelle il n'aura pas grand mal à se déplacer, le pauvre. On l'a trouvé dans un coin du Salon de l'Auto, Porte de Versailles. Une vraie merveille. Même une Ligier fait office de poubelle à côté ! Jetez-y donc un coup d'œil, vous allez mourir de jalousie !

JAM A IKE, ET A.

Après avoir pendant longtemps été le fer de lance de la vente par correspondance, Jammy vient de lancer un magasin. Disques Vidéo Laser, jeux vidéo (SFC et Nec), nouvelles consoles (la FX de Nec fin novembre !), goodies en tous genres, conseils, occasion... tout y est. Et pour une fois, ce n'est pas à Paris, mais à Beauvais (au nord de la capitale). Si vous voulez en savoir plus, un seul numéro de téléphone et une seule adresse : JAM, 21, rue Correus, 60000 Beauvais. Tél. : (16) 44.48.51.15.





NE MOURREZ PLUS !

Si vous pensez que bénéficier de "continues" infinis, ou même mieux de vies illimitées sur TOUS vos jeux Super Nintendo, n'est qu'une illusion qui n'est pas prête de se transformer en réalité, vous vous trompez lourdement ! Depuis peu, une société en France se charge de distribuer des "Game Saver", sorte d'adaptateurs pourvus de 2 slots réservés aux cartouches, et qui se trouvent être multi-fonction. Voici les détails : 1- Tous les jeux sont rendus compatibles (adaptes les cartouches américaines ou nippones). 2- Permet de "sauvegarder" votre partie en cours (il suffit alors d'appuyer simultanément sur Select et R pour sauver. Puis sur Select et L pour rappeler cette unique sauvegarde). 3- Autorise le Slow Motion (Presser Start et L en même temps réduit la vitesse du jeu de moitié !). 4- Des codes style Game Genie semblent également entrer en fonction au cas où la cartouche ne se laisserait pas "sauvegarder" ! Attention toutefois, les parties sauvées ne se rechargent plus une fois la console éteinte !

GAME SAVER

RISE OF THE ROBOT

Des robots "siliconés" !



MACHINE : SUPER NINTENDO/MEGADRIVE
EDITEUR : ACCLAIM

On vous l'a annoncé depuis pas mal de temps, mais maintenant c'est sûr : Rise of The Robot va bientôt faire parler de lui ! Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu... de robots complètement hallucinant, dont l'un des principaux atouts est de posséder des textures mappées et d'avoir des animations ultra réalistes. Reste à savoir maintenant si la jouabilité et l'intérêt seront au niveau...





QUAND LE SUPER GAME MAGE S'EN MÊLE

Le Super Game Mage pour la Super Nintendo est un nouvel accessoire qui propose les mêmes services que le Game Genie, tout en jouant le rôle d'adaptateur pour cartouches US et japonaises. À l'origine (379 F TTC à l'achat), ce petit bijou contient plus de 200 codes mémorisés pour nombre de jeux sortis dernièrement. Ces codes s'affichent à peine le jeu enclenché. Il est de plus possible d'en mémoriser 25 autres, obtenus en tapant 3615 Game Mage et de les effacer pour les remplacer par la suite par d'autres codes adaptés à des jeux plus récents. Un "outil de travail" pour nous, testeurs de votre magazine préféré, qui pourrait bien vous être tout aussi utile en cas de coup dur. Pour ceux que cela intéresse, le Super Game Mage distribué par ASCII, est disponible chez ESPACE 3 (Tél. : 20.87.69.55).

LE SUPER STAR D'OR

Pour la première fois de toute l'histoire de Joypad, nous avons tenu à décerner un Joypad d'Or, l'ultime récompense de la rédaction de Joypad. Ce Joypad d'Or, vous ne le verrez pas souvent. La rédaction toute entière de Joypad a décidé à l'unanimité qu'il y aurait au maximum qu'un seul Super Star d'Or par numéro. Jamais deux, parfois aucun si aucun produit n'en vaut la peine. Le Super Star d'Or, c'est la crème des crèmes du jeu vidéo, les incontournables. Alors, suivez la star, et foncez voir Earthworm Jim !



SPACE INVADERS

Ça y est, il est là le fameux Space Invaders que tout le monde attendait sur Super Game Boy ! Comme dans le temps, les nostalgiques et les autres vont enfin pouvoir se faire des parties mémorables de ce shoot'em up d'anthologie !







...TELEX ...TELEX ...

C'est officiel ! Les prochains jeux Core Design pour le 32X ont été annoncés, il s'agit de Tee-Off !, un jeu de Golf hyper réaliste, Thunderhawk un simulateur de combats d'hélicoptères, Soulstar (la reprise Mega CD) et BC Racers, une course de motos complètement folle. La SegaSaturn n'est pas en reste non plus, puisque quatre titres sont également prévus au programme : Battlecorps 2 : Machinehead (avec des décors en fractales !), Fracal Racer, une course de voitures à la sauce polygonale, Tomb Raiders un jeu d'aventure entièrement en 3D, et enfin The Shagman Cometh dont on ne sait pas grand chose...

Incroyable ! Doom, le jeu mythique par excellence et best-seller universel, déjà sorti sur PC et bientôt sur Jaguar et 32X, sera bel et bien l'un des jeux disponible sur l'Ultra 64 de Nintendo, fin 1995 ! C'est Williams Entertainment, le pro du flipper, mais également l'un des plus importants distributeurs de jeux d'arcade, qui se chargera de la conversion sous la direction de Id Software, la boîte qui a créé ce jeu sur PC. Si la console tient toutes ses promesses au niveau technique (ce dont on ne peut pas douter !), on risque d'avoir un véritable chef-d'œuvre pour un titre qui devrait, on l'espère, bien vieillir...

Nintendo chez Peugeot !

Vous n'êtes pas sans savoir que le "Mondial de l'Automobile" s'est tenu Porte de Versailles du 6 au 16 octobre 1994. Pour ceux qui n'y étaient pas ou qui n'étaient pas au courant, sachez que Nintendo était présent sur le stand Peugeot ! Comment ? Tout simplement parce que la firme nipponne a conclu récemment un accord avec le constructeur automobile français. Elle a en effet équipé les 806 "Loisirs" d'une Super Nintendo, et d'un ensemble video-walkman comprenant un magnétoscope et un écran LCD couleur d'une très bonne définition. Et c'est vrai, je l'ai vu : c'est impeccable ! Si vous ne savez pas quoi demander à vos parents pour Noël, voilà peut-être la solution...



BRUTAL



Super Nintendo Editeur : Gametek

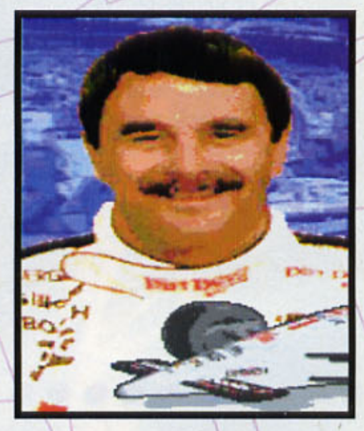
Le beat-them-up ami des animaux et de la non-violence est de retour après un passage sur Mega-CD. Il arrive bientôt sur Super Nintendo avec globalement les mêmes personnages. La particularité de ce jeu de baston est que l'on découvre les coups spéciaux au cours du jeu, en fait un coup tous les deux combats. Même si les personnages sont tous calqués sur des héros de cartoons plutôt gentils, ils deviennent bien violents dans ce clone de SFII.

UN OSCAR POUR CRYO ?

Cryo, la célèbre société française de jeux vidéo, s'est vu récemment "nominée", par l'Academy of Interactive Arts and Science Awards (les Oscars américains de l'interactivité) pour son jeu "Megarace", une course de voitures futuriste (330 000 ventes à ce jour dans le monde sur CD-Rom PC). Et ce, dans la catégorie "Meilleur jeu Informatique de l'année". Ses concurrents directs dans ce groupe sont "The 7th Guest" de Virgin, "Myst" de Broderbund et "Return to Zork" d'Activision. La cérémonie qui aura lieu le 5 novembre 1994 au Wilshire Theater à Beverly Hills, et qui sera retransmise en direct sur TBS, aura comme présentateur vedette le célèbre Leslie Nielsen. Vous savez, le héros de la série "Y-a-t-il un flic...". Évidemment, on espère vivement que la "french touch" soit enfin consacrée au niveau international par un prix aussi prestigieux. Allez la France !







Machine : Super nintendo / Mégadrive
Editeur : Acclaim

NEWMAN-HAAS MANSELL

Mansell en Indy !

Vous n'êtes pas sans savoir, chers(res) lecteurs (trices) que Nigel Mansell, alias le moustachu anglais et pigiste de luxe, chez Williams cette année, est parti voilà maintenant deux saisons durant tenter sa chance aux États-Unis. En formule Indycar pour être plus précis. Et dans une écurie dont les principaux propriétaires sont Paul Newman (oui, oui l'acteur !) et Karl Haas. D'où le titre... Grâce à Acclaim, vous allez vous plonger dans cette Formule ô combien appréciée des Américains. Au niveau sensations, on a l'impression de revoir un peu de Vroom, de Formula One et de Monaco GP, les ravitaillements en Methanol en plus, bien sûr !

POWER RANGERS & ORION

L'invasion nippone se confirme avec l'arrivée de deux nouvelles bandes dessinées traduites en français et originaires du pays du Soleil Levant : Les Power Rangers, en rapport avec le jeu Bandai du même nom, et Orion, toutes deux aux éditions Glénat. Alors que Les power Rangers font penser aux héros des séries dans le genre de Bioman (il existe aussi une série TV Power Rangers dans le même ton), Orion ressemble plus à Appleseed, BD sortie dernièrement dans la même collection. Et pour cause, puisque l'auteur d'Orion et d'Appleseed n'est autre que le célèbre Masamune Shirow. Deux styles de dessins radicalement différents qui devraient ravir les amateurs.









CARRIER ACES

TITRE : CARRIER ACES
MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : GAMETEK

Dans le genre simulateur de vol/arcade sur SN, on connaissait Turn and Burn. Voilà maintenant Carrier Aces. Là aussi, on a droit à du mode 7 à la pelle, mais surtout à la possibilité de jouer à deux simultanément avec un écran "splitté" ! Quatre types d'avions de chasse ou de bombardiers vous attendent...



UN FILM QUI "MASK" LA RÉALITÉ

"The Mask", film de Charles Russell (Freddy 3, The Blob), raconte l'histoire peu banale de Stanley Ipkiss dont la vie se trouve transformée par l'acquisition d'un masque en bois qui aurait appartenu à Loki, dieu de la malice banni par Odin. Au moment où vous lirez ces lignes, le film sera à l'affiche partout en France et je ne peux que vous conseiller de vous rendre dans la salle obscure la plus proche pour découvrir ce petit chef-d'œuvre, l'outsider de cette fin d'année, rigolo et bourré d'effets spéciaux créés par l'ILM (Jurassic Park entre autres). Un jeu est d'ores et déjà prévu pour le courant de l'année 1995.





EDITEUR : KONAMI
MACHINE : SUPER NINTENDO

SALUT LES BIKERS !

Les admirateurs du dessin animé qui passe depuis septembre sur TF1 (65 nouveaux épisodes) vont certainement apprécier comme il se doit que leurs héros favoris fassent enfin une apparition en jeu vidéo. "Il était temps" doivent-ils se dirent. Eh bien, ça y est, Biker Micer from Mars débarque sur la 16 bits de Nintendo. De quoi s'agit-il ? Tout simplement d'un jeu de motos où vous enfourchez une de ces belles mécaniques afin d'arrêter de dangereux criminels. Courses-poursuites infernales en vue ! Pour un ou deux joueurs (l'écran est alors "splitté"), l'action, mais aussi la stratégie, sont de mise. Prévu pour janvier 95, ce titre devrait en ravir plus d'un.



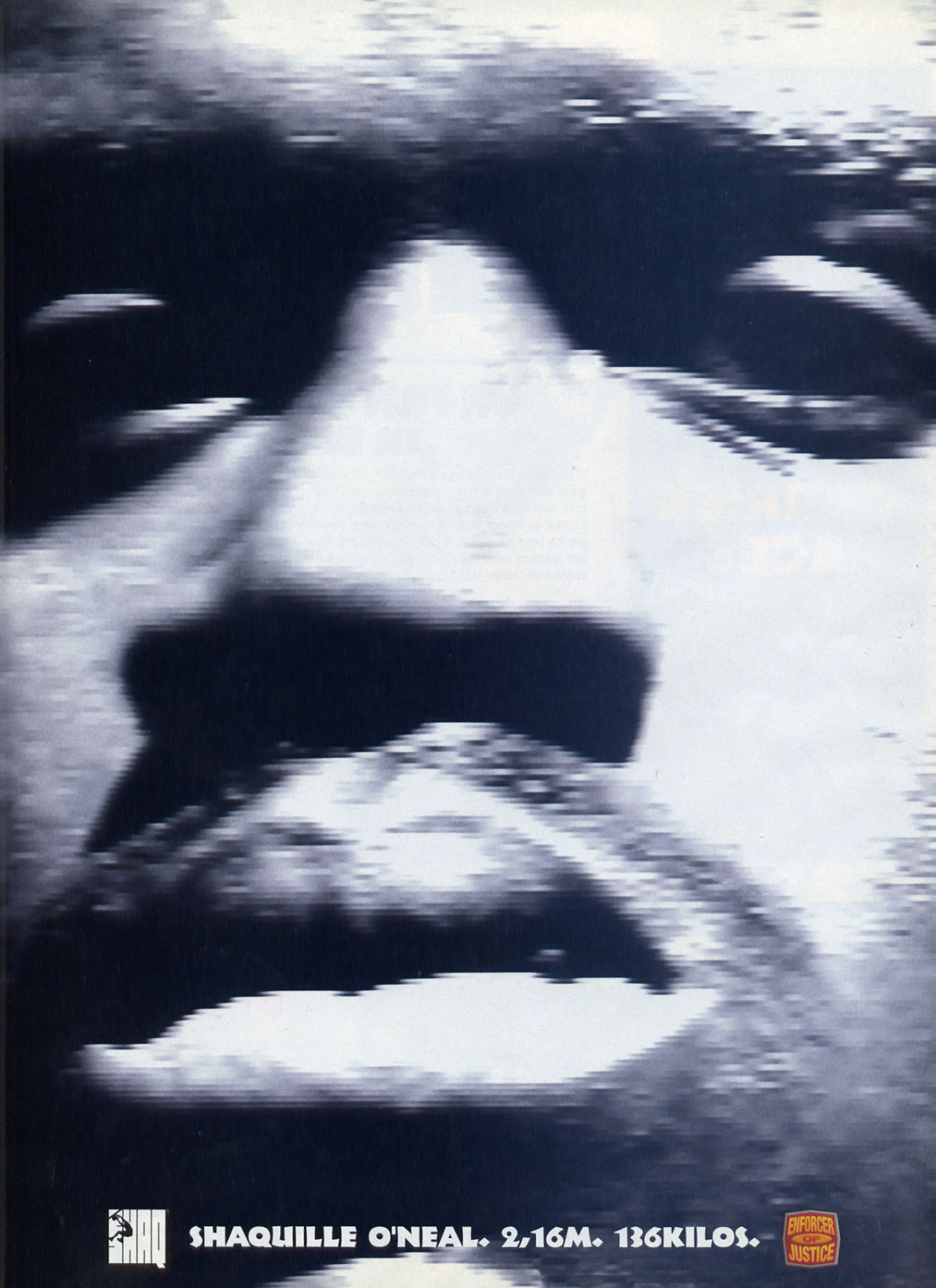


WOLVERINE

MACHINE : SUPER NINTENDO/ MEGADRIVE
EDITEUR : ACCLAIM

Un peu de Serval ?

Prévu sur les machines 16 bits de Sega et de Nintendo, Wolverine est un jeu de plates-formes reprenant en vedette le "Serval" des Marvel Comic's. Vous y découvrez la génèse de son apparition, et devrez l'aider à combattre les forces des ténèbres, responsables de son état. Pour la petite histoire, sachez que contrairement à la version Snin, c'est l'équipe de Marvel Software qui s'est chargée de faire Wolverine sur MD. Cela se ressent assez d'ailleurs au niveau des graphismes. Pour le reste, il faudra encore patienter quelques semaines avant le test complet !


SHAQ
SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE

ETES-VOUS A LA HAUTEUR!

BIENVENU DANS LE MONDE DU KUNG FU, OÙ LE STYLE DE SHAQ EST ROI. GRÂCE À DELPHINE SOFTWARE, SHAQ MET EN SCÈNE DES ANIMATIONS D'UNE FLUIDITÉ ET D'UN RÉALISME ÉTONNANTS, AINSI QU'UN GROUPE DE COMBATTANTS CRUELS ET INÉDITS. LEURS COUPS SPÉCIAUX, TOUT À FAIT STUPÉFIANTS, UTILISENT LA MAGIE, LA MÉTAMORPHOSE, DES ARMES ET LA TÉLÉPORTATION. LES LIEUX DE COMBAT SONT FANTASTIQUES ET SE DÉROULENT SUR PLUSIEURS ÉCRANS. EN MODE HISTOIRE, MENEZ SHAQ AU COMBAT, EN MODE DUEL, BATTEZ-VOUS CONTRE L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX, OU CRÉER VOTRE PROPRE TOURNOI.

VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !















Néo-Gé

première console mélomanes aver

Vous connaissez l'expression "péter les plombs" ? Sachez que, chaque jour, à la rédaction de votre magazine préféré, l'un de nous "pète les plombs". La dernière fois que cela m'est arrivé remonte au début du mois d'octobre, alors que Greg, une fois n'est pas coutume, rentrait dans la salle des tests en hurlant le refrain du hit moyenâgeux "Auprès de ma blondeueueueu, qu'il fait bon dormir, dormir...". Ce fut une overdose de décibels. Mes oreilles ne pouvant plus supporter d'attaques de cette ampleur, je m'apprêtais, en compagnie de Trazom, à assommer l'intrus à coups de paddles, lorsque TSR entra dans la pièce. Pour faire diversion, il nous remit un énorme paquet. Émerveillés, Trazom et moi découvrîmes alors le CD-Rom Neo-Geo dont l'écoute du premier CD enclenché (Samouraï Spirit) nous rassura quant à la santé de notre système auditif. Je vous invite à en faire autant au travers de ces quelques lignes !

TRAZOM & BENJI



D'un point de vue technique

Voici le rappel des points névralgiques de la machine, qui font de la Neo Geo CD une console se situant entre les traditionnelles 16 bits et les futurs appareils des Sony, Sega et autres Nintendo, que l'on peut d'ores et déjà qualifier de "monstres"...

A l'intérieur :

Terminal Audio/Vidéo : signaux RGB/AV/RF sur tous les types de téléviseurs.

D-Ram : 56 MB "Ram Chip" qui permet une seule lecture du CD au départ, plus quelques autres "loading" beaucoup moins longs selon la taille des données, entre chaque tableau par exemple.

V-Ram : 512 KB de "Ram Vidéo".

S-Ram : 64 KB de "Static Ram" pour le stockage de données. Désormais, plus besoin de la fameuse Memory Card !

À l'extérieurr:

- 1 CD-ROM double vitesse à ouverture frontale, capable de gérer chaque CD dédié (forcément !), mais également les CD audio 12 et 8 cm. On éjecte les CD à partir du menu principal, mais on peut refermer la "boîte" à l'aide d'une pichenette.
- Des paddles Neo CD (2 livrés avec la machine) : Eh oui, c'était la surprise ! Cette fois ce sont bien des paddles que l'on a entre les mains. Le pavé de direction est pourvu de dizaines de microswitches qui rendent le tout très confortable. Surtout pour les shoot'em up ! Egalement présents, 4 boutons style SFC plus les "Start" et "Select". À noter que les anciens joy sont toujours gérés...
- Il n'y a plus de bouton de reset : Pour remettre a zéro, il faut désormais appuyer sur les 6 boutons de la manette, puis aller sur "exit" pour revenir à l'écran zéro.



Lorsque vous mettez un disque dans le chargeur, cet écran apparaît. Il vous laisse le choix entre accéder directement au jeu ou écouter la bande-son. Aussi, un bon conseil : reliez la console à votre chaîne Hi-Fi pour un plaisir double.



"Loading, please wait !" Un refrain que les possesseurs de CD-Rom en tous genres connaissent bien puisqu'il signifie que la machine charge le disque. Pour agrémenter l'attente (une vingtaine de secondes pour afficher l'intro d'un jeu), SNK a pensé à un petit singe jongleur. Amusant, mais lassant. Il s'agit du principal défaut du Neo-Geo CD.

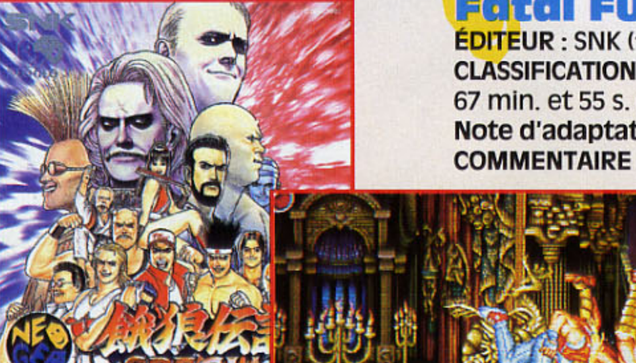
o CD



pour
is

Les jeux testés

Nous avons pu tester cinq jeux en version Neo CD sur cette bécane. En sachant que d'autres sont encore sur le point de sortir. Certes, ce ne sont pour l'instant que des conversions, mais le fait est que d'un point de vue purement acoustique, la différence est énorme avec les cartouches. Voici nos impressions à chaud :



Fatal Fury Spécial

ÉDITEUR : SNK (1993)
CLASSIFICATION : "Real Battle Action Game"
67 min. et 55 s. de musiques.
Note d'adaptation musicale : 8/10
COMMENTAIRE : S'il n'y avait qu'une seule chose à retenir de ce CD, ce serait les chœurs véritablement au niveau de Wolfgang Krauser ! Quel changement avec la version cartouche ! Mozart dans un jeu de baston !



Last Resort

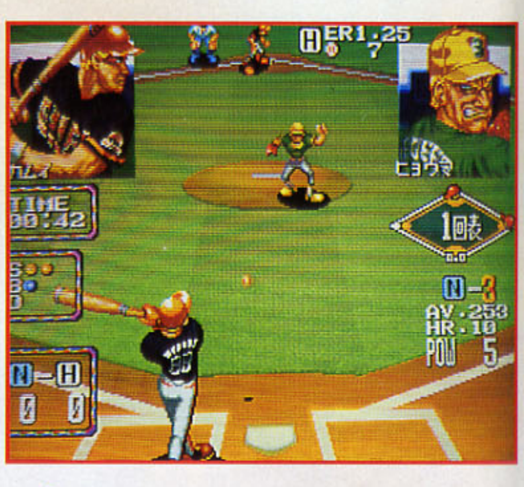
ÉDITEUR : SNK (1991)
CLASSIFICATION : "Unit Shooting Game"
38 min. et 26 s. de musiques.
Note d'adaptation musicale : 9/10
COMMENTAIRE : Pour moi, non seulement ce shoot'em up n'a pas vieilli, mais en plus il est maintenant pourvu de "continues" infinis !! Tant mieux. En plus, les musiques sont carrément sublimes.

Art of Fighting 2

ÉDITEUR : SNK (1994)
CLASSIFICATION : "Super Real Action Game"
68 min. et 20 s. de musiques.
Note d'adaptation musicale : 7/10
COMMENTAIRE : L'un des meilleurs jeux de baston jamais sortis sur la "vieille" Neo-Geo à port cartouche. Une valeur sûre, certes, mais qui ne vaut pas Fatal Fury Special, tant au niveau des décors que de la bande-son, moins marquante. À noter : une animation toujours aussi fluide.

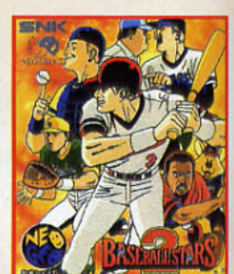






Base Ball Stars 2

ÉDITEUR : SNK (1992)
CLASSIFICATION : "Dynamic Sport Game"
28 min. et 19 s. de musiques
Note d'adaptation musicale : 9/10
COMMENTAIRE : Le meilleur jeu de baseball toutes consoles confondues arrive sur CD avec des musiques différentes de la version cartouche. Le joueur entre dans la compétition au rythme d'une bande-son détonante, hyper rythmée et largement fournie en digits exceptionnelles.



Samouraï spirit

ÉDITEUR : SNK (1993)
CLASSIFICATION :
"Katana Battle Action Game"
69 min. et 4 s. de musiques.
Note d'adaptation musicale : 9/10
COMMENTAIRE : Génial ! (CQFD - NDLR) On se demandait comment les fonds sonores allaient être adaptés sur un CD, le résultat dépasse nos espérances. Si vous avez 500 F à dépenser dans un jeu, n'hésitez pas (en supposant que vous ayez la console, naturellement) !





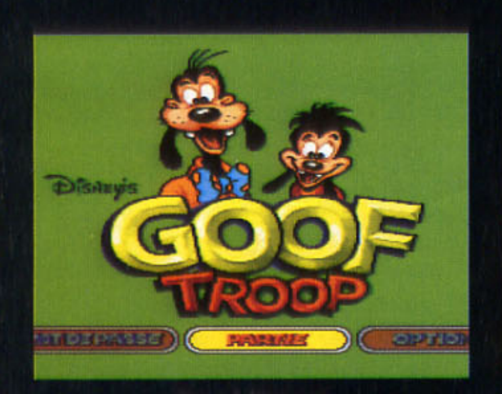
Merci à Konci qui a bien voulu nous prêter la console, d'ailleurs disponible chez eux depuis le 9 septembre pour 3 990 F. Voici un rappel de leurs coordonnées : 123, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 44.93.51.30.

Les plus grands héros
de Disney sont maintenant sur
toutes les consoles Nintendo.



Seras-tu à la hauteur de ces légendes du dessin animé ?

Toi seul pourras les mener au terme de leurs aventures périlleuses. Tu retrouveras Tic et Tac sur NES dans **Rescue Rangers 2**, Picsou sur NES et Gameboy dans **Ducktales 2**, MysterMask également sur NES et Gameboy dans **Darkwing Duck**, la Bande à Dingo sur Super Nintendo dans **Goof Troop**, et enfin **Aladdin** sur Super Nintendo. Alors joue et tâche de faire en sorte que tout se termine aussi bien que dans un film Disney...




Goof Troop



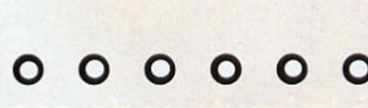
Aladdin



Rescue Rangers 2









"32 X, Révolution ou gadget"...

Petit bout de plastique en forme de banane, le 32X est enfin arrivé chez nous, après s'être fait honteusement kidnapper par un groupuscule de Sega Belgique qui avait bien envie, après tout, de se choper l'engin.Le point commun existant entre les trois premiers jeux disponibles sur cette machine est le suivant : ce sont des jeux assez connus et jouissant d'une réputation plus que grande. Jugez-en plutôt : qui ne connaît pas Star Wars ? Qui n'a jamais entendu parler de Doom ? Qui, enfin, n'a jamais entrevu un Virtua Racing ? Peu de gens, et c'est normal, car aussi vrai que je m'appelle Greg (non, je ne me nomme pas Jean-Charles Damez, et je ne chante pas non plus dans le groupe Zip-zap), ce sont des titres connus. Le second point commun qui relie ces trois jeux, c'est que ce sont des jeux en 3D, grande mode du moment. Ces jeux nécessitent une puissance de calcul assez balèze, 3D oblige. En effet, quel intérêt, dans Doom, d'exploser des monstres, alors que leur sang met une minute à se répandre sur le sol ? Quel intérêt, dans Star Wars, de s'écraser mollement sur un astéroïde comme un flan sur une vitre ? Quel intérêt, enfin, dans Virtua Racing, de doubler des cubes de gelée, alors que l'on a soi-même l'impression de conduire un Apéricube par une chaude journée d'été ? C'est ainsi que la Megadrive 32 X a vu le jour. Il fallait, en attendant la nouvelle génération de consoles, proposer un produit qui puisse renouveler le stock des jeux vidéo. Pour cela, il fallait une grande puissance de calcul.

Petit plan technique :La 32X est donc composée de composants (logique !) qui assurent une aide à la console en matière de calcul principalement, et un accroissement des possibilités graphiques de la bête. Il y a donc pour le CPU 2 processeurs 32 bits Risc, tournant chacun à 23 MHz, ce qui nous donne une capacité de 40 Mips (millions d'instructions par seconde). On a ainsi droit à une capacité d'animation de 50 000 polygones par seconde, ainsi que des effets en hardware (sans programmation) de tout ce qui est mapping de texture, rotations et zooms. Voilà qui est très bien, mais ce n'est pas tout. Sachez que la petite bête est capable d'afficher simultanément 32 768 couleurs.

La véritable innovation.....

La véritable innovation, donc, c'est le fait que la Megadrive devienne ainsi évolutive, passant du stade 16 au stade 16-32 bits. Pourtant, dans



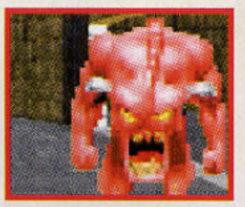
Comme vous pouvez le constater sur cette photo, il est tout à fait possible de s'approcher des divers murs, et d'observer de très près la texture dont ceux-ci sont recouverts, sans pour autant rendre le tout laid.

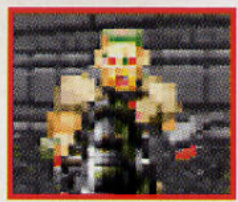
"Virtua Racing Deluxe est une conversion véri

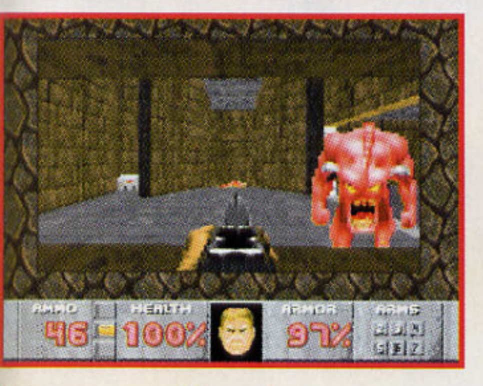


Un exemple des capacités de zooms du 32-X. Le sprite "soldat ennemi" reste le même quelle que soit la distance à laquelle vous vous trouvez par rapport à lui. La console le zoome automatiquement dès que vous vous en approchez.

les premiers jeux reçus, la différence ne se fait que moyennement sentir.
Prenons Doom, par exemple. Ne trouvez-vous pas que le jeu est très bien fait, très fluide, que tous les niveaux sont là et que toutes les armes sont aussi là ? Tout à fait, mais afin que le jeu ne soit pas trop ralenti, la fenêtre de jeu a été rétrécie. Il est vrai que sur la version plein écran à laquelle nous avions pu jouer lors du dernier ECTS de Londres, le jeu était plutôt lent. Il faut aussi admettre que malgré la palette de couleurs et la RAM de la machine, la définition n'est pas au top. Cependant, il faut bien l'admettre, il était impossible de faire un jeu de cette qualité sur une machine 16 bits. La 32X, ça a quand même du bon, même si ce Doom-là n'égale pas un Doom PC (DX2 avec carte vidéo 500 Ko et 8 mégas de RAM).





Un autre avantage de Doom : les personnages sont assez bien animés et ne disparaissent pas bêtement de l'écran après leur mort. À noter aussi que le jeu n'a pas été censuré et qu'il saigne encore à flots.

L'arcade en 32 x ?

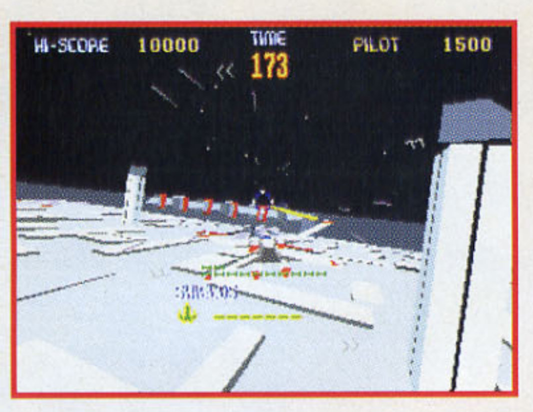
Pour ce qui est de Star Wars Arcade, nous sommes en face d'un tout autre cas de figure. Le jeu, en plein écran, offre au joueur une avalanche de polygones, et l'animation est irréprochable. Mais il y a un manque certain de couleurs. Il est en effet assez difficile de discerner les différentes parties de votre vaisseau et de l'Étoile Noire, une fois à la surface de cette dernière. Sur un fond blanc-gris, tiré comme un lapin par des tourelles grises et blanches, votre vaisseau

Planning des prochains jeux :

Sont prévus pour fonctionner prochainement sur le 32-X les titres suivants : Super Motorcross, Tempo, Super Space Harrier, Stellar Assault, Super Afterburner, Cyber Brawl, Golf Magazine's 36 Great Holes, College Basketball, et Metal Head.

Pour ce qui est des jeux sur 32-X fonctionnant avec le Mega-CD, voici ce qui est attendu : Fahrenheit, Midnight Raiders, Surgical Strike, et Wirehead CD.

...le très proche de la version arcade"



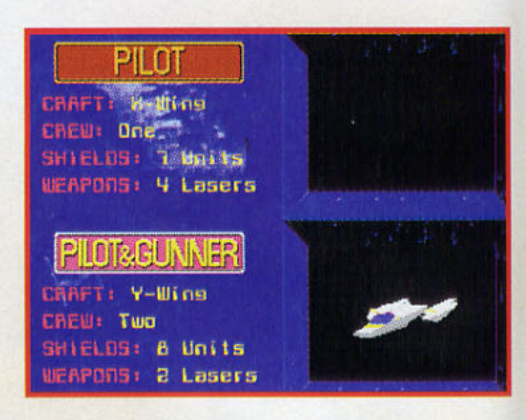


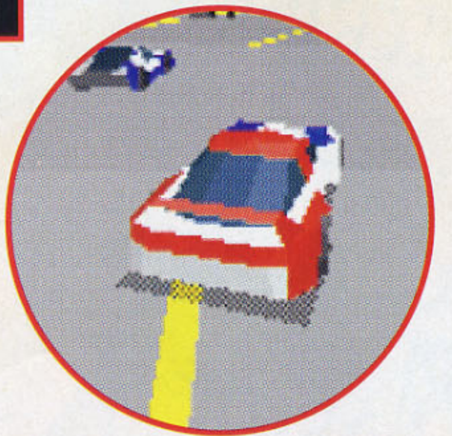
L'Étoile de la mort, ça c'est du polygone ! Et pas du polygone de merde, ça madame ! Non, ça doit bien nous chercher dans les 5 000 facettes, au moins ! En plus, on peut aller où l'on veut, sur cette foutue planète ! Dans les creux, en surface, on sent la puissance de calcul derrière, tout de même...

gris-blanc aura du mal à être discerné par vos petits yeux un peu douloureux. Plus de contraste dans les teintes aurait été le bienvenu. Bien sûr, tout n'est pas noir, puisque ça bouge vraiment très bien à l'écran, que contrairement à un Sylpheed, rien n'est précalculé, et que l'on peut aller dire bonjour aux vaisseaux géants impériaux en frôlant leur cockpit, ou encore faire, si on le désire, le tour de l'Étoile Noire. De plus, et contrairement à la version arcade, on peut désormais piloter un second vaisseau, Y-Wing, qui permet de jouer à deux simultanément : un joueur qui s'occupe du pilotage et l'autre qui s'occupe de la tourelle de tir.

Virtua Racing Deluxe est pour sa part une conversion véritablement très proche de la version arcade. Même si quelques éléments du décor manquent encore, on peut affirmer sans mal que la voiture est constituée d'autant de polygones qu'en arcade, ce qui rend ses déplacements sur les côtés extrêmement fluides et réalistes. Au point de vue nouveautés par rapport à l'ancien Virtua Racing, il y a deux nouvelles voitures (stock-car et prototype), ainsi que deux nouveaux circuits. Ne manquez pas les tests complets de tous ces jeux, le mois prochain dans Joypad. De toute façon, le prochain numéro de Joypad n'est à manquer sous aucun prétexte.

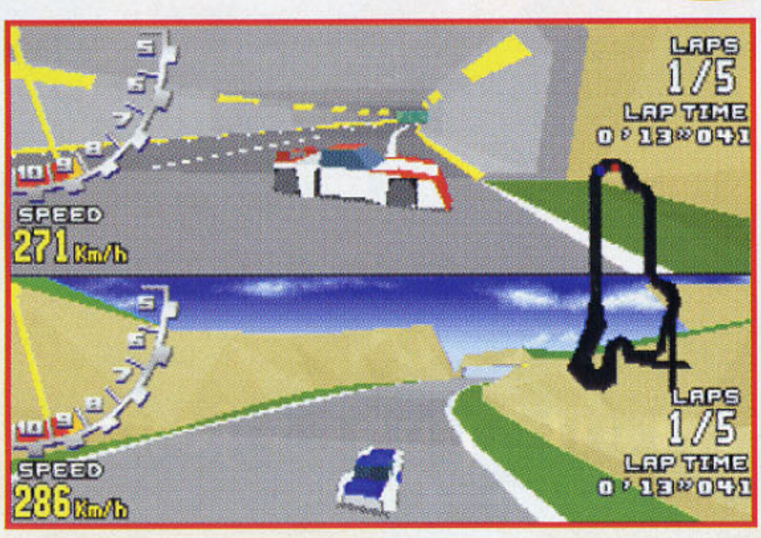
GREG

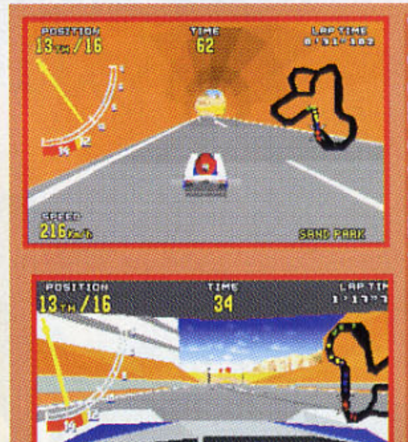






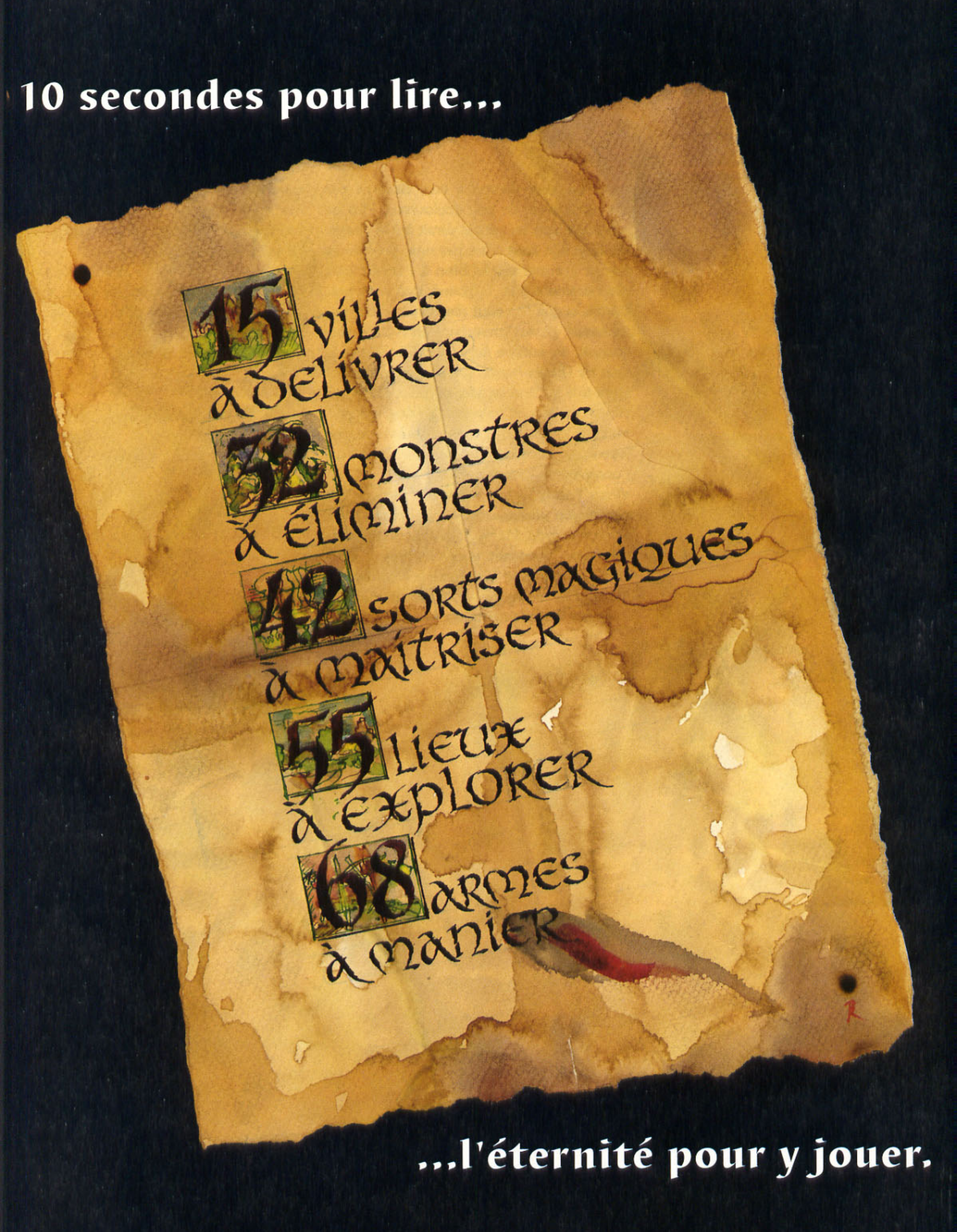
En mode "deux joueurs", toujours R.A.S. Tout est fluide, tout va parfaitement bien, et à aucun moment la voiture ne traverse le décor (contrairement à Stunt Race Fx).





Voici les clichés du cinquième et dernier circuit. Vous pouvez donc vous apercevoir qu'en conduite en intérieur, les mains du pilote sont bien là et que les tunnels sont assez impressionnants. L'apport du 32-X se fait donc beaucoup sentir au niveau du maintien de la silhouette de la voiture dans toutes les positions (fini les aplatissements de la version MD !).




10 secondes pour lire...
15 villes à délivrer
32 monstres à éliminer
42 sorts magiques à maîtriser
55 lieux à explorer
68 armes à manier
...l'éternité pour y jouer.

SECRET of MANA™



Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"







Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.



3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

PREV

"SUPER RETUR





UNE FOIS DE PLUS...

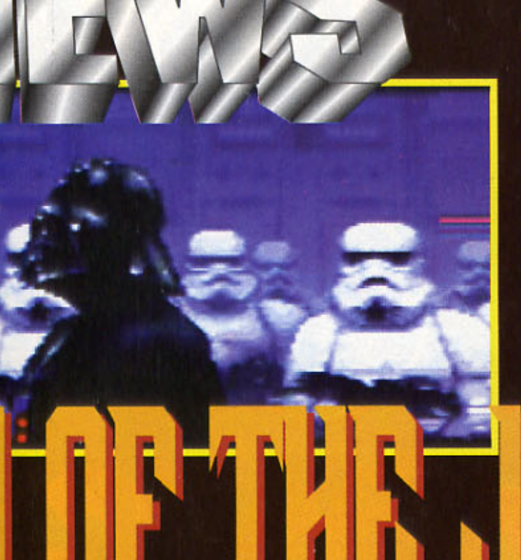


Comme tous les ans depuis trois ans, nous allons avoir à Noël le nouveau volet des aventures de Luke et de ses amis. Comme toujours, nous allons devoir encore être stupéfaits par la qualité des digits graphiques tirées du film, comme toujours nous allons être en transe en écoutant les musiques d'une qualité rare. Une fois de plus, nous allons baver comme de gros chiens turcs pour pouvoir passer les stages, car comme toujours la difficulté est carrément très élevée... enfin élevée, c'est un peu moins dur que dans "Empire Strikes Back", mais ça reste très dur. Disons que désormais c'est humainement faisable, quoi. Pour ce qui est des scènes, on reste dans le classique, avec scènes vue en 3D, vue de côté plates-formes, et tout ce qui suit le film. Quand je pense aux scènes en 3D, je pense en particulier à la scène en Landspeeder, les scooters volants qui traversent à 330 km/h une forêt dense et touffue. L'effet est assez bien rendu, et l'on a vraiment l'impression que chaque arbre est assez réel et gros pour vous faire exploser le crâne après une rencontre un peu trop brutale avec l'un d'eux : en effet, 330 km/h, ça ne pardonne pas !

FIDELE AU FILM, HEIN, DITES ?

Bien sûr, quelques scènes du jeu sont inédites par rapport au film, et ce n'est pas un mal, car le fan du film est tout de





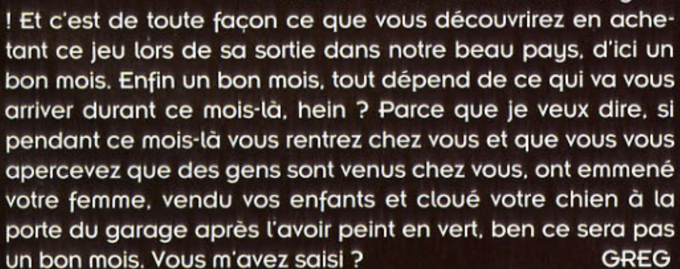


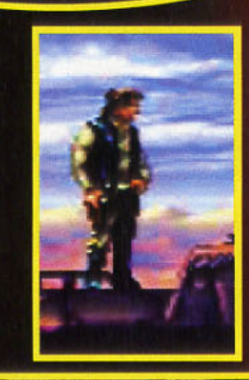




même assez surpris (agréablement, je vous rassure). L'autre atout de la cartouche est de proposer des personnages assez variés que l'on retrouve tous dans le film, puisque vous aurez la possibilité de jouer avec Luke, Han Solo, Chewbacca, Leia avec armure, Leia en bikini (ouahou, elle se bat même avec des chaînes), et Wicket le mignon petit-petit Ewok. Non, non, ne riez pas, Wicket est un excellent personnage qui tire à l'arc sur ses ennemis. D'ailleurs, chaque personnage a ses propres armes et spécialités.S Ainsi, Luke peut maîtriser la force et dispose de divers pouvoirs, tandis que Chewbacca peut projeter ses adversaires au loin. Han Solo peut lancer des grenades, Leia en armure fait tournoyer sa lance, et Leia en bikini fait une sorte de coup en hélicoptère "à la Chun-Lee" avec ses bras. Très original ! Et c'est de toute façon ce que vous découvrirez en achetant ce jeu lors de sa sortie dans notre beau pays, d'ici un bon mois. Enfin un bon mois, tout dépend de ce qui va vous arriver durant ce mois-là, hein ? Parce que je veux dire, si pendant ce mois-là vous rentrez chez vous et que vous vous apercevez que des gens sont venus chez vous, ont emmené votre femme, vendu vos enfants et cloué votre chien à la porte du garage après l'avoir peint en vert, ben ce sera pas un bon mois. Vous m'avez saisi ?

GREG















DONKEY KONG

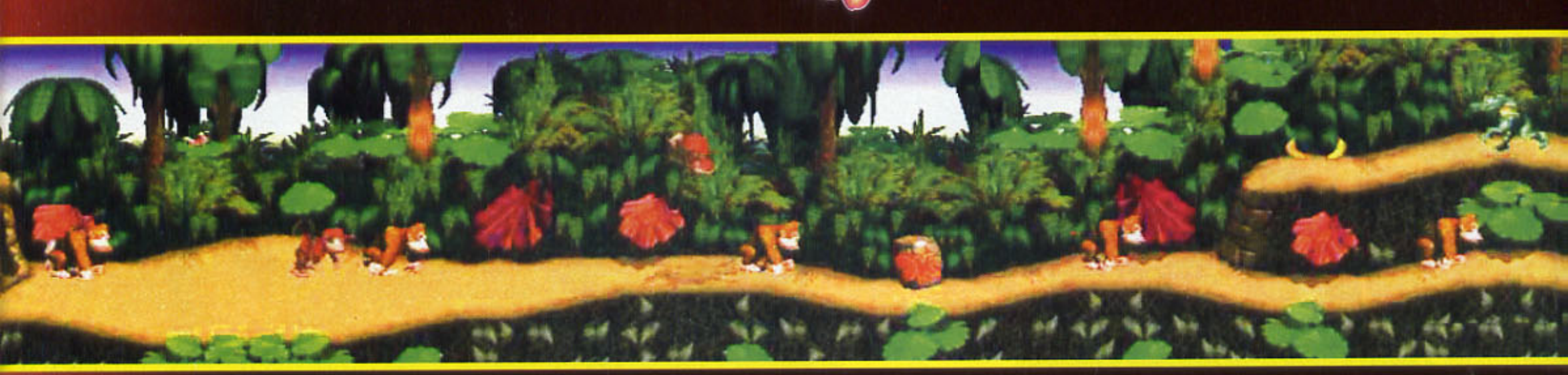




CURIOSO AFRICANA...

Terminé de sauver les princesses prisonnières, finies les quêtes à l'autre bout du monde pour retrouver un tronc d'arbre à moitié calciné ou une poignée de gemmes magiques qui ne servent à rien. Donkey Konk Country vous invite à mettre votre main de gorille sur un stock de bananes dérobé par une bande de pillards assoiffés de... euh... jus de banane certainement.

Donkey Kong Country, une cartouche 32 Megas qui devrait à coup sûr marquer l'année 94, mais aussi toute l'histoire du jeu vidéo. Jamais un tel jeu n'avait su utiliser la technologie Silicon Graphics avec autant de réussite. Les graphismes du jeu sont tout simplement étonnants. Les sprites semblent véritablement doués de vie. Toute la famille Kong s'agite sur votre écran. Je dis toute la famille, puisque Donkey n'est pas seul. Il y a aussi le grand-père, le cousin, la fiancée...





EDITEUR : NINTENDO • SORTIE MONDIALE : 21NOV



COUNTRY



32 MÊGAS DE CHASSE À LA BANANE !

Mais limiter Donkey Kong Country à ses seuls graphismes hallucinants de vie et de beauté serait une grave erreur. Enfin, il y a pire comme erreur. Par exemple, confronter une grenade dégoupillée avec une pomme, ça c'est une erreur grave. Ou alors dire à votre dentiste que vous en avez marre de vos dents juste avant l'anesthésie générale, ça aussi c'est une grave erreur. Cela dit, on peut toujours manger des bananes une fois édenté. Ce qui nous ramène subtilement à notre sujet principal, à savoir : Donkey Kong Country, un jeu où il y a autant de niveaux que de zones cachées. Autant dire que si vous voulez finir le jeu rapidement, vous n'en aurez vu que la moitié. Ça serait tout de même dommage, non ? Chaque niveau comporte au mois un passage secret. Il faudra, par conséquent, savoir prendre son temps et ne pas foncer dans le tas. Car, à dos de grenouille, de rhinocéros ou d'autruche, tout va alors très, très vite ! De la variété, des niveaux d'une beauté confondante, des sprites qui sortent pratiquement de l'écran, une aventure non-stop menée à un rythme infernal... voilà, vous savez tout sur Donkey Kong Country.

T.S.R.





PREVIEW SUR SUPER NINTENDO

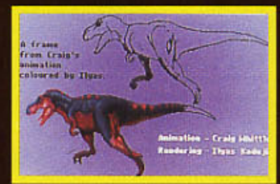
JURASSIC PARK 2

























RAPTOR MANIA

"Bonjour à tous et bienvenue dans le monde merveilleux de Jurassic Park ! Très chers visiteurs, c'est avec une joie non dissimulée que nous vous accueillons sur l'"Ile des Brumes" pour un séjour dont vous vous souviendrez longtemps et que vous raconterez à vos enfants et petits enfants !". Hammon, président directeur général d'INGEN, laboratoire privé de biogénétique, ne croyait pas si bien dire au moment de prononcer ces mots. Les personnes présentes dans le 4 x 4 téléguidé allaient effectivement passer un séjour mémorable, mais cette histoire, tout le monde, ou presque, la connaît. Ce que l'on sait moins a trait à la tentative, une année après la fermeture du parc, de BIOSYN de prendre le contrôle du parc en envoyant une escouade d'hélicoptères bourrés de mercenaires surentraînés. BIOSYN se trouve être le concurrent direct d'INGEN (ceux parmi vous qui ont lu le chef-d'œuvre de Michael Crichton savent de quoi je parle) et souhaite par tous les moyens s'approprier les spirales d'ADN de chaque dinosaure soigneusement gardées dans une salle du Centre des Visiteurs du parc. Le staff restant d'INGEN n'est heureusement pas à cours de ressources et dépêche deux employés surarmés ("seulement ?", direz-vous) pour contrer les envahisseurs et les empêcher de kidnapper les animaux encore en vie. Un jeu proche de Super Probotector dans le concept, pourvu d'une quinzaine de niveaux au total, rempli d'action et de rencontres inopportunes avec des dinos en vadrouille.

BENJI dit "Judge Dredd"

EDITEUR : OCÉAN
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

PREVIEWS

HIT PARADE



OCTOBRE 1994

AVEC



1 Mortal Kombat II
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE • GAME GEAR



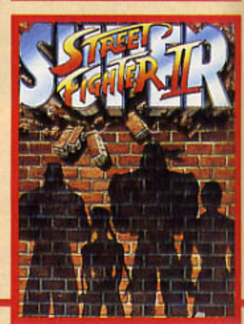
6 Le Livre de la Jungle
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE



2 Dragon Ball Z
MEGADRIVE



7 Super Street Fighter 2
MEGADRIVE



3 FIFA Inter. Soccer '95
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE



8 Aladdin
GAME GEAR



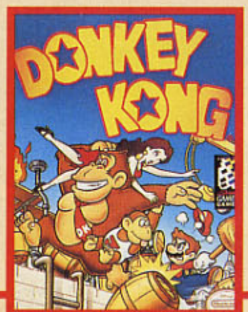
4 Urban Strike
MEGADRIVE



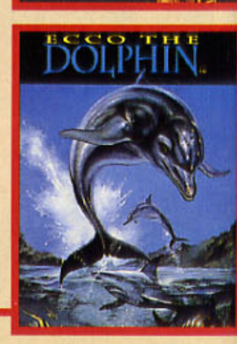
9 Warioland
GAME BOY



5 Donkey Kong
GAME BOY



10 Ecco the Dolphin
GAME GEAR



LE CLASSEMENT DES 10 MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO DU MOIS DANS LES MAGASINS TOYS 'R' US.
Retrouvez ce classement tous les mercredis entre 17 et 19 heures sur SKYROCK.

MIGHTY MAX

DES ÉBOUEURS EN CULOTTE COURTE





Tiré du célèbre dessin animé américain, Mighty Max sur Super Nintendo met en scène le héros, Max, accompagné de deux de ses copines. Il faut faire preuve d'une monstrueuse audace pour s'aventurer dans les brèches intemporelles ouvertes dans le laboratoire du professeur fou. Elles plongent, naturellement, les membres de ce "Club des Cinq" nouvelle vague (les temps sont dures : ils ne sont plus que trois, rappelons-le !) au cœur d'aventures périlleuses. Pour preuve, les deux premiers niveaux se déroulent dans un volcan en éruption et un vaisseau spatial franchement mal fréquenté. Leur mission consiste à récupérer tous les objets du physicien, malencontreusement aspirés par les trous noirs. Pour y arriver, ils doivent se servir d'aimants, de ballons gonflés à l'hélium, voire de tremplins, et utiliser chacun de ces "moyens de transport" à bon escient. De l'action et un soupçon de réflexion pour ce jeu à un ou deux joueurs simultanément dont nous reparlerons prochainement, soyez-en convaincus !

BENJI DIT "JUDGE DREDD"

EDITEUR : OCÉAN. SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 94

JOE ET MAC 3

LOST IN THE TROPICS





ET UN STEAK DE MAMMOUTH, UN !

C'est le retour des stars de la préhistoire qui se font une joie de prendre la vedette à Chuck Rock dont aucun troisième épisode n'est prévu. Alors que le deuxième épisode n'était pas vraiment basé sur Joe et Mac, cette fois, on retrouve nos deux hurluberlus plein d'entrain. Le scénario est une fois de plus exceptionnel, jugez-en plutôt : un dénommé Gork a volé la couronne du roi du village de Joe et Mac, et s'est enfui vers le village de Tiki. Vous devez évidemment partir à sa recherche et accessoirement, survivre... Complètement calqué sur le premier volet, vous retrouvez les niveaux de la jungle préhistorique avec ses marais, ses étangs très calmes et ses grottes paisibles ! La possibilité de jouer à deux simultanément rend le jeu intéressant, et la qualité technique de la préversion reçue à la rédac augure du meilleur pour la version finale prévue le mois prochain en test. Un vrai jeu d'arcade !

OLIVIER.

EDITEUR : ELITE
SORTIE PRÉVUE :DÉCEMBRE 94





KONAMI
SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.
SPARKSTER®
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE EN OCTOBRE
▲ Sparkster
▼ Tiny Toon ▶
WILD'N WACKY SPORTS®
TINY TOON Adventures®
ACME® ALL-STARS
▲ Tiny Toon
DISPONIBLE DÈS OCTOBRE
▼ Tiny Toon ▶
36 68 11 00 .TINY TOONS 2,19 F LA MINUTE
ANIMANIACS®
▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE
SEGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994, TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami ® is a



RADICAL REX





VOYAGE CHEZ J.P. !

Encore une fois, les programmeurs de jeux vidéo vous mettent dans la peau d'un de ces fameux pachydermes maintenant disparus, que l'on nomme communément dinosaures. Dans "Radical Rex", ils n'ont pourtant pas grand-chose à voir avec eux, morphologiquement parlant. Ici, ils sont plutôt de taille minuscule, arborent un sourire au coin des babines, et font du skate-board sur les bords des volcans ! Ah, ces jeunes Dino, tout de même ! Dans un jeu de plates-formes qui semble tout ce qu'il y a de plus mignon, vous allez de nouveau parcourir de vastes contrées encore vierges, bourrées d'ennemis en tous genres, tel ce serpent de dix mètres ou ce lézard-qui-tue. La cartouche permet même de jouer à deux... alternativement !

TRAZOM

EDITEUR : ACTIVISION. SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 94

















POWER DRIVE

PUISSANCE CONDUITE !

Cela faisait un petit bout de temps qu'on n'avait pas eu une telle joie vis-à-vis d'un jeu de voitures sur SN (demandez-y voir à TSR pour voir : il en est dingue !). Eh bien, cette fois, il ne faudra pas louper le virage que constitue Power Drive en matière de simulation de courses de rallyes ! Ce titre d'US Gold démontre qu'une fois de plus, on peut faire de superbes jeux en se passant du mode 7, et en ne mettant pas forcément des super véhicules bien clinquants qui coûtent une fortune. Ici, juste une "Fiat" et une "mini-Austin" pour vous divertir comme des fous, et vous prendre pour les rois de la terre et du bitume, par tous les temps, du jour comme de nuit ! Non seulement c'est très réaliste, mais c'est aussi et surtout très fun ! On l'attend avec grande impatience.

TRAZOM

.EDITEUR : US GOLD .DISPONIBILITE : DECEMBRE 1994





Samouraï Shodown







CHEVALIER JAPONAIS SPECTACLE EN BAS !

Eh bien voilà, il fallait s'y attendre ! Le dernier jeu de baston en date, digne de ce nom, à être converti de la Neo Geo sur Super Nintendo s'appelle Samourai Shodown. Sur la console de SNK, nous sommes très nombreux à la rédaction à penser qu'il s'agit là du meilleur jeu de combat existant sur cette machine. Alors, qu'en est-il exactement sur la version 16 bits ? Réussie, pas réussie ? Eh bien, sans vraiment dévoiler l'ensemble (ce n'est pas un test), on peut dire que le résultat final sera sans aucun doute prometteur. Tous les décors sont présents, de même que tous les personnages. De Galford à Nakoruru en passant pas Jeanne, la belle Française en armure. "Normal", me direz-vous. Soit ! Mais ce qui semble être encore plus intéressant dans ce jeu, ce sont les graphismes d'une finesse incroyable. Même si les sprites des personnages semblent un peu petits par rapport à la version Neo, il n'en demeure pas moins qu'ils sont faits de façon très détaillée. En outre, les coups semblent exactement les mêmes que sur la première version citée. Comme ça, si vous connaissez déjà, vous n'aurez pas besoin de chercher pendant trois heures la manipulation à effectuer... Une chose est sûre, cependant, les zooms ont disparu...

P.S. : Le jeu en français étant en cours de finalisation, ce sont les photos SFC de la version japonaise que vous pouvez admirer actuellement.

TRAZOM







PREVIEWS

EDITEUR : LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94



Les nouveautés d'abord !
MEGADRIVE & SUPER NINTENDO
DRAGON BALL Z
HIT
Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!
OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA
LE ROI LION
Voici le dernier chef d'oeuvre de Disney ! Aidez Simba le petit lionceau sur plus de 10 niveaux à déjouer les pièges d'une jungle hostile pour qu'il mérite le titre de Roi des Animaux.
NEW
MICKEY MANIA
HIT
Bénéficiez des OFFRES * EXCLUSIVES
MEGACARTE
jusqu'au 19/11/94
LES NOUVEAUTES D'ABORD
OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
Avec ce nouveau jeu de plateforme qui enchantera petits et grands, revivez les plus grands moments cinématographiques de la souris la plus célèbre du monde dans des aventures palpitantes !!
OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA
MICROMANIA
GAGNEZ le jeu Dragon Ball Z sur 3615 MICROMANIA (1,27 F. la minute)
Des Promotions* d'enfer à partir de 99F
249F
LOONY TUNES/ROAD RUNNER
SUPER NINTENDO
Star Wing 99F
Super Ghouls'n Ghost 99F
Super Star Wars 199F
Goof Troop 199F
Mickey Magical Quest 249F
199F
MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Gunship 2000 119F
Sonic 2 199F
Bubsy 179F
Cool Spot 199F
Mickey et Donald 199F
Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo
SHAQ-FU
NEW
L'un des tous meilleurs jeux de baston de l'année, avec en prime la star du Basket américain Shaq O'Neal ! Des coups spéciaux surprenants ! Ex : un personnage peut se transformer en loup et happer son adversaire à la gorge.
OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA
EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.
NEW



• Des jeux d'aventure fantastiques :
Dragon Lore, Kingdom Far Reaches ...

• Des jeux d'action intense :
Rise of the Robots, Magic Carpet, Demolition Man ...

• Des jeux de stratégie incontournables :
Syndicate, Theme Park ...

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 décembre 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CED**

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE *Date d'expiration ...../.....*
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 0
Ouvert de 8h à 19h du lundi a vendredi, de 9h à 19h le same

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo







INDIANA JONES



MY NAME IS JONES... INDIANA JONES !









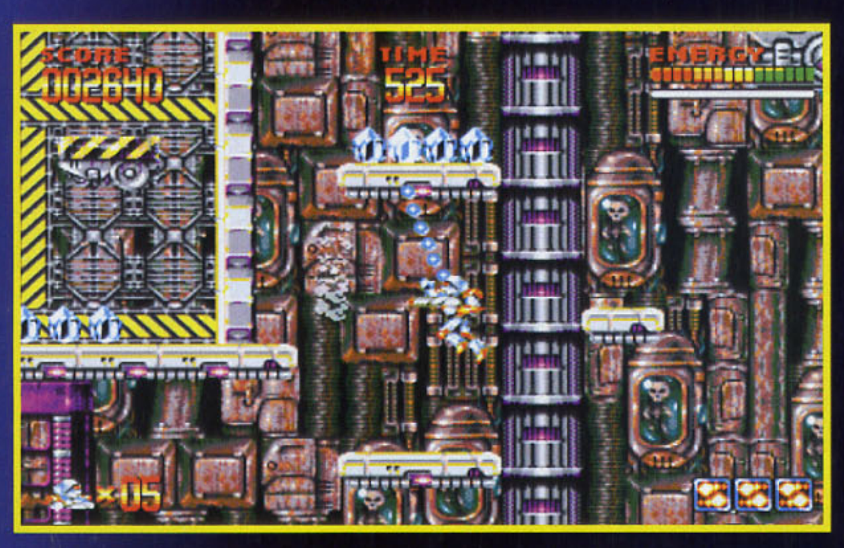
Le Docteur Jones, vous connaissez, je suppose ? Parfait. Non, c'est vrai, cela m'aurait quelque peu gêné que vous me répondiez par la négative. Donc, nous disions qu'une fois n'est pas coutume, vous allez enfin pouvoir retrouver les nouvelles aventures de l'homme au chapeau et au fouet, sur Super Nintendo. Et, histoire de marquer le coup, on retrouve dans le jeu une compilation des trois films sortis et qui forment la fameuse trilogie. Logique. Ainsi, vous aurez une histoire originale basée sur "Les Aventuriers de l'Arche Perdue", "Le Temple Maudit" et "La dernière Croisade". Trois pour le prix d'un, quoi ! Bonjour les voyages à effectuer ! De la jungle au Népal, en passant par le Caire et Venise, vous risquez de voir votre peau jouer les caméléons au contact de ces différents climats. Mais au fait, il s'agit d'un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique. Vous avancez en sautant, mais aussi à l'aide de votre fouet ou de votre arme à feu, quand vous en possédez une. À ce propos, certains passages relèvent plus de l'acrobatie qu'autre chose ! Dans le genre, on vous présente, dans ce numéro, le sublimissime "Earthworm Jim", le ver-au-fouet-qui-tue ! Il faudra juste que vous patientiez un petit peu pour le test de ce jeu qui devrait vraisemblablement surclasser l'Indiana Jones d'US Gold sur Megadrive...

TRAZOM

EDITEUR : JVC
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

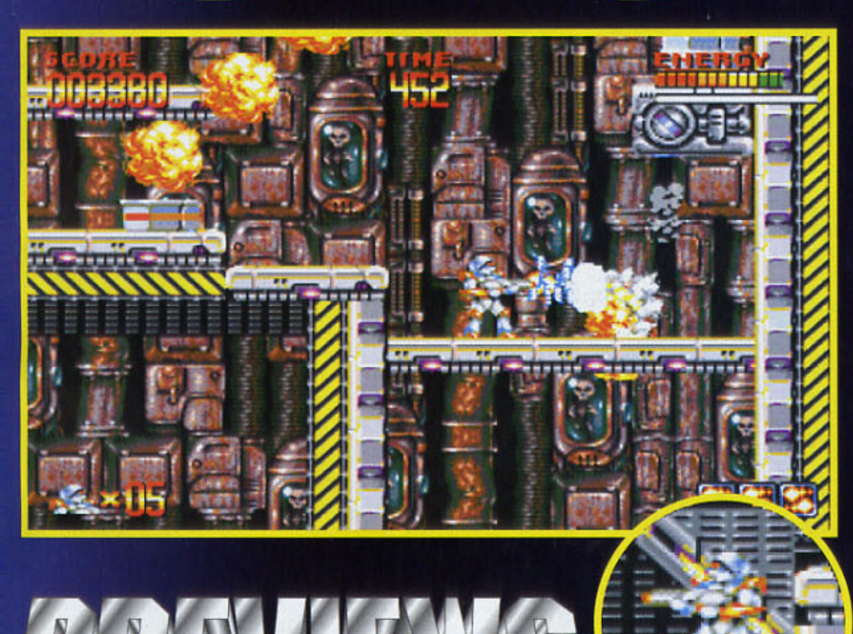


MEGA TURRICAN









UNE MEGA RIGOLADE

Après Super Bomberman sur Super Nintendo, jeu ô combien prenant sur lequel nous nous sommes amusés comme des petits fous durant des semaines, est arrivé sans grande surprise (on s'en doutait légèrement) le Mega Bomberman sur Megadrive. On a un peu moins joué parce que, on peut vous l'avouer maintenant, on commençait à connaître un petit peu le genre depuis le temps... Mais tout de même, ça faisait vraiment plaisir de voir sa conversion sur une console Sega. Vous vous demandez peut-être où je veux en venir avec ma démonstration à deux francs ? Eh bien, c'est simple, Mega Turrican, après être passé sur NES (Turrican) et SNES (Super Turrican), s'est retrouvé comme par enchantement sur la 16 bits de Sega. Comme pour les Bomberman ! Le principe est toujours le même : avancer en incarnant un combattant en armure, pour détruire les forces du Mal, qui, une nouvelle fois, ont pris les commandes de la destinée de l'univers. Rien que ça ! Le personnage, quant à lui, s'agrippe, saute sur ses ennemis, utilise une demi-douzaine d'armes différentes, et rencontre des milliards de boss tous aussi beaux les uns que les autres. Et, chose assez rare pour le signaler, vous devrez assurément avancer à tâtons (sous-entendu : en réfléchissant un petit peu de temps en temps !) pour ne pas vous faire éliminer en moins de dix secondes montre en main. Je sens que ça va plaire aux adorateurs de Super Metroïd tout ça ! Bref, Data East, qui ne nous avait pas habitués à de telles prouesses sur la MD, pourrait bien nous faire changer d'opinion à son sujet, avec ce titre qui promet beaucoup...

TRAZOM









EDITEUR : DATA EAST
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 94

PREVIEWS

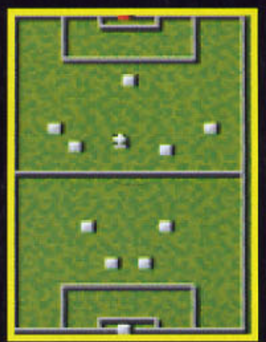
DINO DINI'S SOCCER







DINI, LE DINO DU FOOT !



Depuis "Kick Off", testé il y a maintenant plus d'un an, et qui était, rappelez-vous, une véritable catastrophe sur Megadrive, aucune console n'avait eu le privilège de bénéficier de la connaissance "footballistique" et ludique du célèbre Dino Dini, créateur de la plus fameuse série de jeux de foot sur micros. Sur micro, justement (Amiga), et pour information (ça ne fait jamais de mal) on en est maintenant à Kick Off 3 (une daube !), mais également au sublime "Goal !". Ce dernier bénéficie des ultimes nouveautés en date pour ce sport. Sur Megadrive, c'est exactement le même jeu. Seul le nom a changé. Il y a tout d'abord ces tonnes d'options qui permettent de jouer sur quatre terrains différents (boueux, glissant...) avec une vue horizontale ou verticale. Bien sûr, vous choisissez le type de compétition que vous voulez (arcade, championnats sur les six continents, ou amical, league...) et puis vous vous lancez dans le match ! Même si le maniement ne semble pas évident au premier abord, il ne vous faudra pas plus de temps que cela pour parvenir à faire quasiment ce que vous voulez. Merci, le mode "practice" ! Ainsi, retournées, bicyclettes et autres têtes plongeantes n'auront bientôt plus de secret pour vous. D'autant que vous pourrez également jouer jusqu'à quatre personnes simultanément grâce à l'adaptateur "4 players" de Sega. Il y a 99 équipes en tout, dont 12 en mémoire que vous pourrez modifier à loisir soit en changeant la couleur de peau de vos joueurs, soit leur maillot ou encore leur nationalité ! Le fin du fin dans "Dino Dini's Soccer", c'est certainement la possibilité d'avoir des joueurs sur le terrain vus en tout petit ou bien en taille traditionnelle. Vivement le test, je ne vous dis que ça !!

TRAZOM

EDITEUR :VIRGIN I.E.
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 94



















ARDY LIGHTFOOT



ARDY AUX PIEDS LEGERS !

Ardy Lightfoot est notre mascotte (du moins pour Greg et moi) et nous avons usé la corne de nos pouces respectifs lors de la sortie import de ce jeu, il y a quelques mois. Figurez-vous que l'arc-en-ciel du monde d'Ardy s'est brisé en sept morceaux et que ce héros a décidé de récupérer les sept gemmes contenant les couleurs perdues. Aidé en cela par Pec, un petit animal en boule, il va parcourir une dizaine de niveaux d'un jeu de plates-formes des plus originaux. Les développeurs se sont en effet inspirés des classiques jeux de plates-formes nippons qui nous éclatent tant. Mais le nombre de nouveautés, d'effets spéciaux et d'originalités est tellement important que l'on ne sait plus où donner de la tête. Je peux vous dire (même s'il s'agit d'une preview) que ce jeu est un petit bijou pour ceux qui aiment le genre. On le teste le mois prochain, c'est promis !

Olivier.

EDITEUR : TITUS
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 94



Ce message s'adresse aux lecteurs courageux, mais pas forcément témé-raires, de ce magazine. Qu'ils soient prévenus que tout ce qui suit est vrai. Les événements relatés ont réellement eu lieu aux dates citées. Les personnages et leur histoire décrits ci-après ont véritablement contribué à l'élaboration d'une forme d'expression à part entière. Ils font aujourd'hui partie de la culture de millions de personnes, à commencer par nos voisins d'en face, les Américains." C'est en ces mots que j'aimerais présenter ces pages allouées à un genre que tout amateur de bandes dessinées connaît : les Comics. Le rapport avec les jeux vidéo ? Simplement, il existe à ce jour plus d'une dizaine de jeux sur consoles dont les caractères principaux ne sont pas des héros, mais des super-héros. Comment expliquer un tel phénomène ? À l'occasion de la sortie de "Death & Return of Superman" (Bandai), "Batman, the Animated Series" (Konami) et "Maximum Cranage" (Acclaim), il paraissait judicieux d'en parler et d'évoquer les origines de trois stars adulées des fans : Superman, Batman et Spiderman.

Benji *(Nègre de Dieu)*

L'histoire commence à l'époque de nos arrière-arrière-grands-parents, vers la fin du XIXe siècle aux États-Unis. En 1895, soit 461 ans après la découverte de l'imprimerie, deux magnats de la presse vivant à New-York décident d'inclure des dessins humoristiques dans les quotidiens. L'objectif de messieurs Hearst et Pullistzer est naturellement d'augmenter le tirage et les ventes de leurs publications. Ainsi décident-ils d'imprimer des bandeaux en noir et blanc dans chaque parution journalière, à l'exception du supplément dominical qui, grâce à un nouveau procédé d'impression et pour la première fois dans l'histoire de la presse, comprend une page d'esquisses en couleur. Le "Comic Strips" vient de voir le jour.

Quand les héros crisent

Le phénomène perdure jusqu'en 1929, année du tristement célèbre "jeudi noir". En ces temps de crise économique, alors que le nazisme fait une percée foudroyante dans le monde politique européen, la population désemparée n'a d'autre alternative que de se réfugier dans les salles obscures projetant les premiers D.A. de Walt Disney, ou dans la lecture fournie par les grands quotidiens à un prix abordable. Les premiers héros de papier marquants font leur apparition. Ils se nomment, entre autres, Tarzan et Popeye. Outre les journaux, on peut découvrir leurs aventures dans des recueils de 64 pages en couleur, résultat du cumul des parutions du dimanche. Ces recueils servent de prime publicitaire. Gratuits, ils sont donnés aux consommateurs au moment de l'achat.

Maxi gains pour Max Gaines

En 1934, un certain Max Gaines soumet l'idée à ses employeurs, détenteurs d'une compagnie fabriquant des primes publicitaires, de vendre les recueils. Un rapide test suffit à les convaincre que le "Comic Book" à 10 cents et plus, est une mine d'or. Chaque mois qui suit voit l'arrivée, dans les foyers, de recueils d'éditeurs en tous genres jusqu'à épuisement, un an plus tard. Plusieurs magazines naissent, au sein desquels fourmillent tout un tas d'histoires non issues des Comic Strips des journaux. Detective Comics, devenu D.C. Comics, racheté par Warner dans les années 70, se retrouve ainsi entre les mains des passionnés à partir de 1937. Peu après, en 1938, Shendon Mayer, jeune secrétaire de rédaction, propose les planches de "Superman" créées cinq ans plus tôt par Jerry Siegel (scénariste) et Joe Chuster (dessinateur) à ses supérieurs désireux d'éditer un Comic Book basé sur l'action. Le succès est immédiat.

Illustration d'une couverture de Scarce, fanzine 100% BD US

Spider-Man, la star. La célèbre série animée tirée du Comic Book de Steve Ditko et Stan Lee diffusée sur les écrans de télévision français date de 1967. Son générique - "L'Araignée, l'Araignée, etc ..." - tout le monde le connaît. En revanche, ce que l'on sait moins concerne le feuilleton, réalisé avec de véritables acteurs, qui remonte à 1978. Enfin, une info de dernière minute ferait état d'un film éventuel à l'initiative du génial James Cameron (Terminator, Aliens ...). Une affaire à suivre ...

L'horreur après la guerre

Entre 1938 et 1945, les super héros face aux nazis font fureur (NDLR : C'est un jeu de mot ?). Le phénomène de mode cesse brusquement à la fin de la guerre pour être remplacé par des histoires policières et de romance. Ces thèmes séduisent les foules jusqu'au début des années 50, période qui voit se développer sur le marché les Comic Books d'horreur de E.C. Comics. Le genre prend une telle ampleur, que les parents des jeunes lecteurs finissent par s'y intéresser. Parmi eux, le psychiatre Frederick Wertham se penche sur la chose et écrit un livre, "Seduction of the Innocent", en 1954, qui incrimine les Comics au point d'affirmer qu'ils sont à l'origine de la délinquance juvénile. Craignant la censure, les éditeurs devancent l'État et créent leur propre organisme, le "Comics Code Authority", peu après la parution du fameux bouquin. Les super-héros reviennent à l'affiche et succèdent aux vampires, zombies et autres monstres de E.C. Comics. Deux maisons d'édition s'affirment en tant que leaders sur le marché, sans que nul n'ait réussi à les déloger à ce jour : D.C. Comics et Marvel Comics (cette dernière fut créée en 1960).



De la Kryptonite qui vaut de l'or

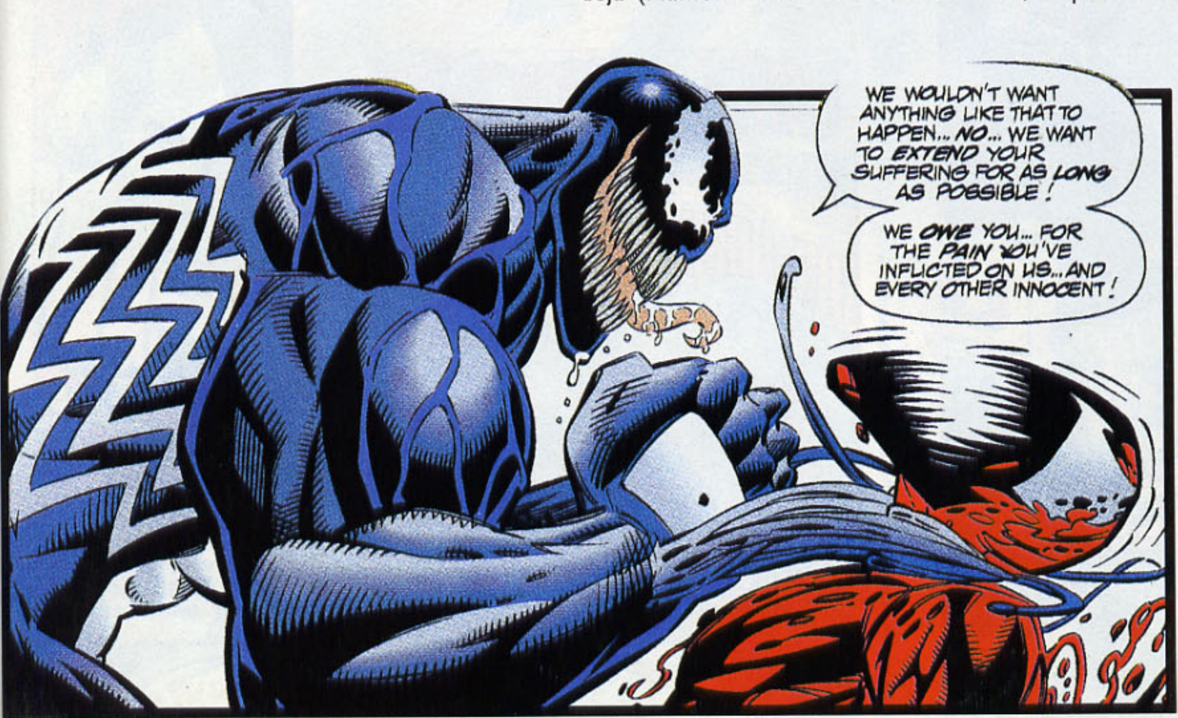


Les personnages que l'on retrouve aujourd'hui dans les jeux vidéo ont tous pour ancêtre Superman, le doyen. Né sur la planète Krypton, à des années lumière de la Terre, il est le seul rescapé de la destruction de son monde d'origine, son père ayant eu le temps de lancer une fusée avant de trépasser. Agé de quelques mois, il erre à bord de l'engin pour finalement échouer sur la planète bleue. Les Kent, de gentils fermiers ("de braves Américains"), le recueillent et le baptisent Clark. Naturellement, ils ne tardent pas à découvrir ses capacités surhumaines, mais ils l'élèvent comme s'il s'agissait d'un garçon comme les autres. Lorsque Clark se retrouve seul après la mort de ses parents adoptifs, il décide de s'aventurer en ville (la mégalopole Métropolis) et, ayant pris conscience de son héritage génétique, juge bon de mettre sa force au service de l'humanité. Le concept de Superman vient de prendre sa forme définitive. Nous sommes en 1933, cinq ans avant sa première vraie parution aux éditions D.C.

Batman est très certainement le super-héros le plus en vogue actuellement. Imaginé par Bob Kane et Bill Finger en 1939, cet homme à l'esprit torturé est apparu pour la première fois sur un écran de cinéma dans les années 40. La série TV, elle, remonte à 1966 (feuilleton à la limite de la parodie diffusé sur France 3).

Vengeance et radioactivité

Batman et Spiderman apparaissent après Superman, respectivement en 1938 et 1962. "L'homme chauve-souris" provient de l'imagination de Bob Kane, le dessinateur, et de Bill Finger, le scénariste que l'on a un peu trop tendance à oublier. Sous le masque de Batman se cache un milliardaire du nom de Bruce Wayne. Son but : venger la mort de ses parents, brutalement assassinés par des malfrats, mais cette histoire de justicier tourmenté, tout le monde la connaît. Peter Parker alias Spiderman intervient beaucoup plus tard. De nombreux super-héros existent déjà (Namor - Sub-Mariner - en 1939, Captain America









et Wonder Woman en 1941 par exemple). L'engouement pour Spiderman vient de l'originalité du personnage. Il n'est ni invincible, ni riche et rencontre des problèmes inhérents au commun des mortels. Imaginé par Steve Ditko et le célèbre Stan Lee, l'homme-araignée est à l'origine un étudiant qui se fait piquer par un arachnide malencontreusement irradié lors d'une expérience scientifique. Conscient de ses nouveaux pouvoirs, Peter Parker ne décide pas pour autant de défendre la veuve et l'orphelin. Il faudra attendre qu'un membre de sa famille soit tué par un voleur pour que sa vocation de justicier se révèle.

Nouveaux Comics pas comiques

Plus d'un demi-siècle sépare Superman du dernier super-héros actuel. L'observateur averti ne peut que constater, béat, l'évolution qu'ont subi les Comics depuis leur apparition sur le marché de la bande-dessinée. Superman a fait de nombreux émules, de plus en plus sophistiqués et de mieux en mieux "designés" au fil des ans. Les plus marquants font partie, aujourd'hui encore, des récits dévorés par les adolescents du monde entier. En 1994, qui saurait dire lequel de ces super-héros, entre Spiderman, Wolverine (1974), le Punisher (1974) ou encore Daredevil, plus ancien mais toujours d'actualité (1964), recueillent le plus les faveurs du public ? Les frontières qui séparent le simple loisir du culte ont depuis longtemps été franchies. À tel point que l'industrie cinématographique a investi "quelques" deniers dans le secteur en adaptant des succès commerciaux comme "Alien", "Predator" et "Terminator", pour ne citer qu'eux. Ce n'est pas non plus un hasard si ces "héros" de la dernière vague appartiennent aussi à l'univers des jeux vidéo, mais ceci est une autre histoire...

Certains super-vilains sont aujourd'hui aussi célèbres que leurs pendants. Venom illustre parfaitement ces propos. Ce n'est hélas pas le cas de l'Épouvantail alias Jonathan Crane dont vous pouvez admirer le regard expressif ci-contre. Ce "baddy" âgé de 53 ans ne cesse d'embêter le pauvre Batman, au même titre que le Joker ou le Pinguin. Pour en savoir plus, référez-vous à Batman Mag. n°4 !





Batman et Robin , SN (Konami)



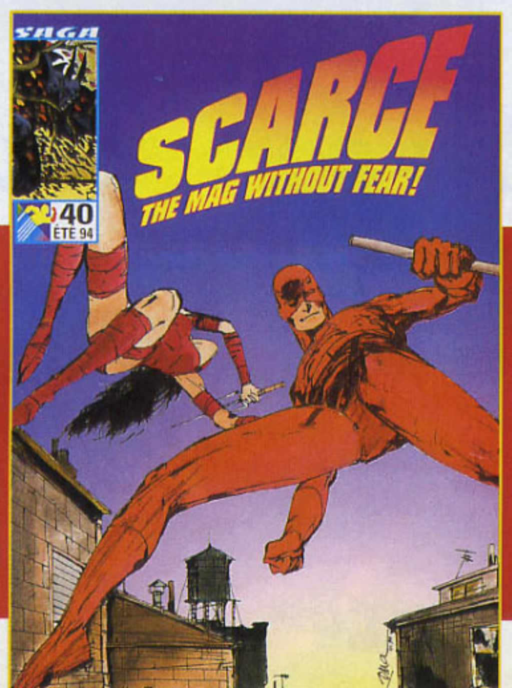
Maximum Carnage, SN (Acclaim)



Death and return of Superman? SN (Bandai)



Les téléspectateurs américains ont découvert Superman sur leur tube cathodique dans les années '50. Le premier long-métrage cinématographique date de 1978.



**Ce dossier, réalisé avec l'aide de Jean-Paul Jennequin *(Dieu)*, comporte vingt-deux dates clés. Si vous désirez connaître l'histoire avec encore plus de détails, lisez Scarce, le journal au goût américain, trimestriel de 76 pages au prix modeste de 60 F port compris par correspondance à cette adresse :
Association Saga - 3, Square Édouard Moreau - 91 000 ÉVRY. Tél. : 60791129
Merci aussi à Élizabeth Delannoy, attachée de presse des Éditions Sémic en France pour les illustrations.**



3615 Consol Plus

Le serveur le plus chaud de toute la France : les jeux - les trucs- les news - un catalogue d'enfer ... Connecte-toi si tu oses car ...

CE SOIR ON TE MET LE FEU

NOUVEAUTES MEGADRIVE

TINY TOON ALL STARS	375 F + 0F
SPARKSTER	375 F + 0F
NBA 95	395 F + 0F
DRAGON	395 F + 0F
ADAMS FAMILY VALUE	429 F + 0F
ECCO 2	429 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

F1 POLE P. 2	399 F + 0F
DRAGON	449 F + 0F
LORD OF THE RING	479 F + 0F
MICKEY MANIA	479 F + 0F
FINAL FANTASY III	529 F + 0F

NÉO-GÉO CD

Déjà + de 20 jeux dispos à partir de 389 F

NOUVEAUTES 3 DO

VR STALKER	375 F + 0F
FIFA SOCCER	375 F + 0F
NEED OF SPEED	375 F + 0F
MAGIC CARPET	375 F + 0F
ORION OFF ROAD	375 F + 0F

TOUTES LES NEWS À 375 F

NEO GEO CD + 2 PADS	3390 F + 0F
3 DO (EURO) + 1 JEU	2990 F + 0F
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	2290 F + 0F
MEGA CD + 1 JEU	1590 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	649 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F

Elle est enfin arrivée !

La 32 X disponible dès maintenant

TOP DU MOIS MEGADRIVE

MICKEY MANIA	395 F + 0F
SONIC ET KNUCLE	395 F + 0F
PIT FALL	395 F + 0F
FLINK	395 F + 0F
PROBOTECTOR	395 F + 0F
SHAQ FU	395 F + 0F
FIFA 2	395 F + 0F
SHINING FORCE 2	429 F + 0F
LE ROI LION	429 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + SONIC 2	699 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	1089 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

RETURN OF JEDI	399 F + 0F
LE ROI LION	399 F + 0F
SHAQ FU	399 F + 0F
STREET RACER	429 F + 0F
DONKEY WONG AVENTURE	429 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + STARWING	789 F + 0F
+ 1 PAD + MARIO 4 + MARIO ALL STARS	889 F + 0F
+ 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	989 F + 0F

+ LES OCCASES
+ TOUS LES AUTRES

Le N° 1 de L'ANIMATION

JAPANIMATION

Eclate toi sur :
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

129 F

CASSETTES VHS

N° 1 : GARLIC Jr	N° 7 : RED RIBBON
N° 2 : DOC WILLOW	N° 8 : BROLY STORY
N° 3 : THALES	N° 9 : BOJACK
N° 4 : NAMECK	N° 10: DOC EIGUI
N° 5 : KOURA	N° 11: LE RETOUR DE BROLY
N° 6 : METAL KOURA	

Versions Originales (Manuel traduit en Français pour les cassettes 7, 8, 9, 10)

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC	149 F + 0 F	3 : LE COMBAT FRATICIDE	149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F	4 : NAMEC	149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

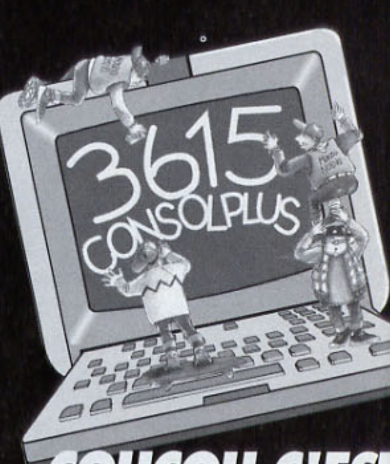
ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!



COUCOU C'EST NOUS !
Le meilleur 3615 de la Console !



A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS* - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03

Le zapping des tests

Ouais, plein de jeux géniaux ce mois-ci. Si, si, je vous assure, y a plein de jeux bien. Earthworm Jim, un jeu plein de vers. Batman et Robin est très bien, mais y a pas de vers dedans. Ah, ça non, y en a pas ! Idem pour le Lion King, qui est un bon jeu, mais qui lui aussi ne contient pas le moindre ver. Sonic et Knuckles : est-il besoin de vous préciser qu'il n'y a pas le moindre petit bout rose de forme oblongue, doué de vie et creusant le sol dans ce jeu ? Que ces créatures se nourrissant de débris que recèle notre bonne terre n'ont pas leur place non plus dans cette merveille d'Ecco 2 (qui en mangerait certainement un grand seau si on le lui présentait), que la nourriture favorite de nos gallinacés qui font bêtement "cot-cot" ne grouille nullement dans Mickey Mania ? Non, je ne pense pas, ami lecteur, qu'après cette démonstration, il soit possible qu'un jour tu te dises : "Bon sang, mais si jamais il était finalement vrai que ce sont les vers de terre qui font que le jeu est bon ?". La rumeur voudrait aussi que ces même vers de terre rendent bons les Big Mac de Mac Donald, alors... Pourtant, avec Earthworm Jim, le prodige du mois, on s'interroge. Y a de quoi être vert. Une autre qui mérite les pantoufles de vair, c'est Yuriko, notre nouvelle petite testeuse. Attention les gars, c'est une fille bien sage, frêle comme l'oisillon qui vient de naître, fraîche comme la rosée, douce comme un Dunlopillo, pure comme un bénitier (sans les grenouilles) et japonaise à 50 %. Ne commencez donc pas à balancer vos premières lettres d'amour le mois prochain avec vos photos de vous, nu (comme un ver), elle ne s'en remettrait jamais.

Le gang des vers de terre.

YOGI BEAR

SUPER NINTENDO • EDITEUR : GAMETEK

Ce jeu de plates-formes purement anglo-saxon (disons non japonais) s'en sort très bien grâce à une qualité technique et une difficulté assez élevée. Le contrôle du personnage principal est un peu difficile (il patine beaucoup), mais la rapidité du jeu en est la raison. Un bon jeu de plates-formes, mais qui reste bien en deçà des gros hits de ce mois. Olivier

NOTE : 77 %

PGA TOUR GOLF III

MEGADRIVE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



PGA Euro Tour, du même éditeur, étant sorti récemment sur Megadrive, l'amateur de ce type de softs était en droit de se demander comment les programmeurs allaient procéder pour innover. Et chacun de penser : "Ça y est ! Electronic Arts nous gratifie encore d'un jeu de golf qui offre peu de variantes par rapport à la toute première version. Entre les NHL pour le hockey sur glace et les PGA, cet éditeur est vraiment en manque d'idées !" "Faux, archi-faux !", rétorquerai-je, et ce, même si cette réflexion est tout à fait légitime. Bien que le principe de PGA III reste inchangé par rapport aux précédents, les graphismes sont plus soignés qu'à l'accoutumée, et surtout, de nouvelles options à ne pas négliger interviennent. Manque plus que le chant des oiseaux et le vent dans les cheveux pour une simulation plus vraie que nature.

Benji dit "Judge Dredd"

NOTE : 90 %

PEEBLE BEACH GOLF LINKS

MEGADRIVE • EDITEUR : SEGA



Évidemment, cette simulation de golf est complète et réaliste, mais il faudra dire aux éditeurs que la Megadrive n'a pas évolué techniquement. Je veux dire que les simulations existant déjà (et que les fanatiques ont achetées) sont largement suffisantes. Alors, ça rame toujours autant dans l'animation et on ne trouve pas de grosses nouveautés dans les options. Par contre, cette cartouche est un excellent Data Disk (comme on dit en micro) qui comblera de bonheur les vrais amateurs. Olivier

NOTE : 76 %

BRAINIES

SUPER NINTENDO • EDITEUR : TITUS

Issu de l'univers micro, Brainies est un jeu de pure réflexion qui est passionnant pour ceux qui aiment le genre. Ne croyez pas pour autant qu'il ne soit destiné qu'aux plus âgés, il y en aura pour tout le monde. La centaine de niveaux vous prendra la tête pendant de longues heures dans un confort de jeu total. Maintenant, il faut aimer le genre, vous voyez... Pour les amateurs de réflexion et eux seuls.

Olivier.

NOTE : 82 %



Earthworm Jim est LE jeu à ne pas rater ! Aussi bien sur SN que sur MD, c'est un véritable chef-d'œuvre d'animation, d'humour et d'amusement. On n'oubliera pas non plus Street Racer pour un Mario Kart version quatre joueurs, ni Mickey Mania que Sony a réussi à faire monter à un niveau de beauté incroyable ! NBA'95 fait également partie de ma sélection, au même titre que Shaq Fu. Allez, amusez-vous bien !



Noël approche et les éditeurs ont le vent en poupe ! Des dizaines de jeux, de bons jeux dans tous les sens. Heureusement, nous sommes là pour vous filer un coup de main et pour faire le bon choix.



En ce mois de rentrée universitaire, mes jeux favoris sont Batman et Robin sur SuperNes, et bien évidemment le superbe, le magnifique, l'extravagant, le sublimissime et incontournable méga-top-bon Yuyu Hakusho sur Megadrive et le très agréable Earthworm Jim.

MADDEN '95
MEGADRIVE • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS



Pas de nombreuses innovations dans ce nouveau Madden d'EA, mais le fait de pouvoir jouer à quatre simultanément est déjà un grand moment ! D'autant que le jeu est toujours aussi bien fichu. Bien sûr, il faut aimer le foot américain ou vouloir le découvrir. Voilà pourquoi un tel jeu est toujours difficile à noter à la rédac. Moi j'adore, mais je connais ce sport et je ne sais en fait pas vraiment si je me procurerai cette énième version si j'en possédais d'autres, sauf pour jouer à plusieurs. Olivier

NOTE : 82 %

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE • EDITEUR : KONAMI

Tiens, monsieur Konami, vous vous mettez à faire des courses de voitures, maintenant ? Croyez-moi, c'est pas si mal pour un début ! Non, c'est vrai, les scrollings sont très fluides et rapides et..., et c'est tout ! Le reste est malheureusement à revoir. Attention, je ne vous blâme pas, mais franchement, ne pourriez-vous pas vous perfectionner un tantinet avant de vous lancer dans l'aventure ? Allez, sans rancune, et vivement votre prochain jeu de plates-formes ! P.S. : "Batman et Robin" est sublime, si, si ! Trazom



NOTES :
SN : 78 %
MD : 55 %



MICROMACHINES 2
MEGADRIVE • EDITEUR : CODEMASTERS

Micromachines 2, petit jeu rigolo, pas très beau, mais pas trop cher non plus nous revient dans une version améliorée où l'on peut jouer à quatre, sans ajout d'un quadrupleur, la cartouche comportant deux nouveaux ports d'entrée pour vos manettes. Sinon, ben sachez que l'on rigole bien, que l'on peut y faire des tournois jusqu'à seize joueurs simultanément, mais qu'hélas le jeu n'est pas vraiment un "giga-top" du mois. Un bon petit budget pour ceux qui aiment les courses de titn'engins. Greg

NOTE : 85%



THE LAWNMOWER MAN
MEGADRIVE
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

Adapté du film "Le Cobaye", que je conseille à tout le monde, The LawnmowerMan est surtout un jeu presque à part dans l'univers vidéo-ludique. Les phases sont si variées qu'on ira facilement du niveau en 3D complètement hallucinatoire (le monde virtuel), au simple shoot'em up classique dans lequel de nombreuses plates-formes feront office de décor. Pour se démarquer un peu plus des autres titres, il y a même une pointe de réflexion que les amateurs apprécieront assurément. Un bon titre qui a fait ses preuves sur Super Nintendo. Trazom

NOTE : 83 %

GENERATION LOST
MEGADRIVE • EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

Lorsqu'on découvre ce jeu pour la première fois, on ne peut s'empêcher de faire le lien entre différentes autres cartouches qui lui ressemblent fortement, comme Flashback ou les X-Men. On y retrouve en effet le côté aventure/plates-formes qui a fait le succès de ces derniers sur la Megadrive. Pourtant, même si le soft n'est pas dénué d'intérêt, on reste assez loin du niveau de perfection qu'ont atteint ces derniers pour l'animation et les décors. En résumé, c'est du bon, mais pas de l'excellent... Trazom

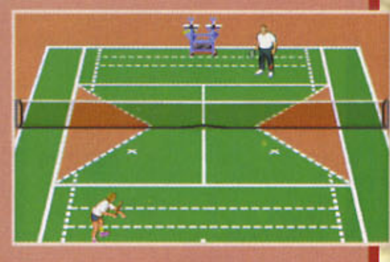
NOTE : 80 %



IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS
MEGADRIVE • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Pour moi, c'est clair, ce nouveau produit d'Electronic Arts est le meilleur jeu de tennis sur Megadrive et Super Nintendo réunis ! Mais attention, ici c'est de la simulation pure. Pas de l'arcade. Ainsi, tous les coups sont réalisés avec une rare fluidité dans les mouvements des personnages. Représentés par un "panaché" d'anciens et de nouveaux joueurs. Moi, franchement, j'adore. A vous de voir maintenant.. Trazom

NOTE : 89%





De l'Earthworm Jim toujours et encore. Du côté Game Boy, Monster Max s'en sort hyper bien. Il y aura de quoi faire à Noël sur toutes les consoles. Alors, ne laissez pas tomber votre Game Boy.



Etre un Stef Earthworm Jim, ce n'est pas toujours facile. C'est vrai, il y a des jeux partout, et dans la peau d'un ver de terre, on se sent tout petit. Alors les jeux passent, et on ne voit pas tout parce qu''il faut chercher des tonnes d'astuces. Voilà. Mon coup de coeur : Earthworm évidemment.

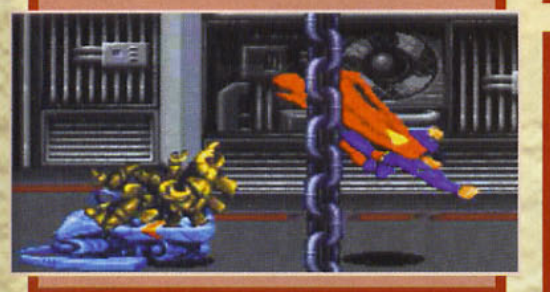


Noël approche et c'est avec une petite larme à l'œil que je regarde mon cochon tire-lire chaque soir en rentrant. Groin, c'est son nom, sait que bientôt il aura le ventre vide. Depuis des jours, j'essaye de ne pas culpabiliser. En vain ! Car enfin, pourquoi les éditeurs s'obstinent-ils à sortir tous leurs meilleurs jeux pour la fin de l'année ? C'est une incitation au vol et au racket des vieilles dames, non ?

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
MEGADRIVE • EDITEUR : SUNSOFT

On ne peut pas dire que l'univers des "comic's" ne se retrouve pas dans les jeux vidéo, ces temps-ci ! Après Batman, Hulk, Superman et quelques autres, voici de nouveau l'homme à la cape bleue et au regard qui perce les murs. Une fois de plus, vous vous retrouvez dans la peau d'un super-héros qui doit éliminer tout ce qui se trouve devant lui. Même si on retrouve un bon nombre de protagonistes de la série, il faut se rendre à l'évidence : ce beat'em up est mortellement ennuyeux. Pas une once d'originalité tout le long des stages ! On se croirait dans Sonic Blastman. Bien fait techniquement, mais le principe du jeu reste constamment le même : on avance, on frappe, on projette, on est content... et on recommence ! C'est un genre. Seul atout pour ce produit résolument passéiste : la durée de vie... Trazom

NOTE : 74 %



MONSTER MAX
GAME BOY • EDITEUR : TITUS

Cela fait vraiment plaisir de jouer à un jeu aussi intéressant sur Game Boy (et c'est français !). Très proche d'un jeu comme Equinox, il propose en effet un cocktail génial de recherche, de réflexion et d'action. Un jeu dédié à la portable et qui passionnera les amateurs de réflexion et d'originalité. Bravo ! Olivier.

NOTE : 87 %



TARZAN
GAME BOY • EDITEUR : GAMETEK

Alors qu'un autre Tarzan est annoncé sur Game Boy en import (Bandai Japon), Gametek nous propose un jeu de plates-formes qui rappelle fortement Adventure Island. Ce jeu n'est pas véritablement innovateur et pas franchement exceptionnel. Par contre, il pourra plaire aux plus jeunes d'entre vous, car sa qualité est acceptable. Olivier.

NOTE : 74 %



LETHAL ENFORCERS II GUN FIGHTERS
MEGADRIVE EDITEUR : KONAMI



Nous étions très nombreux à avoir apprécié le premier volet. Et nous le restons avec cette suite qui nous permet, non pas d'inaugurer un nouveau genre, mais plutôt d'avoir un "data disk" avec des missions originales encore plus sympa. J'en connais beaucoup qui vont craquer, et moi le premier ! Au fait, vous pouvez toujours jouer à deux à la manette ou à l'aide des pistolets Konami. Trazom

NOTE : 89 %
78 % si vous possédez déjà Lethal Enforcers

POWER RANGERS
SUPER NINTENDO
EDITEUR : BANDAI

Si vous êtes fans de cette série américaine complètement hallucinogène, vous risquez d'être légèrement déçus de ce pseudo-jeu qui propose un seul plan et un seul scrolling pour se battre ! En 1994, sortir des jeux comme celui-là, il faut vraiment le faire. Bref, rien de réjouissant en vérité. À oublier très vite. Trazom

NOTE : 55 %



ILS ARRIVENT !.. UN JOUR

MEGADRIVE

Dragon	Virgin	Dispo
IMG Tennis	E.A.	Dispo
NHL 95	E.A.	Dispo
Pagemaster	Sega	Déc. 94
Earthworm Jim	Virgin	Déc. 94
Stargate	Acclaim	Jan. 95
True Lies	Acclaim	Jan. 95

32X

Virtua Racing Deluxe	Sega	Déc. 94
Doom	Sega	Déc. 94
Star Wars	Sega	Déc. 94
Mortal Kombat II	Acclaim	Fév. 95

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol	JVC	Déc. 94
Lion King	Virgin	Déc. 94
T.T. Wacky Sports	Konami	Déc. 94
Pitfall	Activision	Déc. 94
Samourai Shodown	Ludi	Déc. 94
Soulblazer	Ludi	Déc. 94
Ardy Light Foot	Titus	Déc. 94
Spiderman TV	Acclaim	Jan. 95
True Lies	Acclaim	Jan. 95

JAGUAR

Club Drive	Atari	Déc. 94
Dragon	Virgin	Déc. 94

GAME BOY

Aladdin	Virgin	Déc. 94

GAME GEAR

Lion King	Virgin	Nov. 94
Ecco 2	Sega	Déc. 94
X Men 2	Sega	Jan. 95
Stargate	Acclaim	Jan. 95
True Lies	Acclaim	Jan. 95



J'ai entendu dire que la grande finale de Dessinator Mania approche et que les vainqueurs remporteront des consoles de jeu Jaguar. C'est vrai ? Ça doit l'être... Je vous laisse, je rattaque mes enveloppes, et à moi la Jaguar !


SONY
IMAGESOFT

STREET RACER, LE DIGNE SUCCESSEUR DE MARIO KART !

Vous étiez certainement des dizaines de milliers à attendre la suite tant désirée de Super Mario Kart, LA référence en matière de course de voitures : "Fun" sur console Super Nintendo. Jusqu'à aujourd'hui... Peut-être ! Puisque bizarrement, alors qu'on ne s'y attendait a priori pas trop (ou si peu !), Ubi Soft, avec une équipe entièrement française, s'est consacré corps et âme durant des mois à ce projet, pour nous sortir un jeu exactement dans le même style, mais dont les principales caractéristiques ainsi que les nombreuses différences avec son "frère" aîné, en font un produit tout à fait à part. Sans pour autant, je vous rassure, dénaturer le "style" Mario Kart. La grosse différence, en réalité, c'est la possibilité de jouer à trois ou à quatre simultanément sur une seule bécane !! Ce qui est quand même fort. Et tout ça, sans aucun "chip" supplémentaire, du genre DSP (comme pour Mario Kart) implanté dans la cartouche. Ce qui est encore plus fort... Allez, je vous laisse découvrir les vingt circuits du jeu (dont quatre sont cachés !), les huit personnages aux qualités respectives différentes et les trois championnats à faire, selon les quatre niveaux de difficulté ! Bonne chance, bande de "semelles de plomb" !

STREET RACER

EDITEUR • UBI SOFT
GENRE • COURSE DE VOITURES
NOMBRE DE PERSONNAGES • 8
DIFFICULTE • VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 À 4
NBRE DE CIRCUITS • 24
CONTINUES • 3



- La possibilité de jouer à quatre en même temps !.
- Du mode 7 en abondance.
- Une vitesse hallucinante ET sans DSP !
- Quatre niveaux de difficulté.
- La vitesse pure est ici privilégiée durant les courses.
- Des modes "Rumble" et "Soccer" en plus.



- On ne peut pas se balancer de carapaces dans la tronche !
- Les icônes à ramasser sont d'une utilité discutable.

GRAPHISMES — 17
Ils sont beaucoup plus fournis au niveau des décors que Mario Kart. De même, le "design" des voitures est absolument parfai

ANIMATION — 19
Rien à redire de ce côté-là : c'est la perfection. Le mode 7 est utilisé à bon escient et le résultat est superbe.

MANIABILITÉ — 18
Elle est aussi bonne que peut l'être un jeu de voitures. Aussi bonne que Mario Kart. Là encore, on en redemande !

SON/BRUITAGE — 18
Des musiques d'excellente qualité ET différentes pour chaque personnage, des bruits de moteur très réalistes, et le tour est joué !

GLOBAL 95%



Le "turbo" utilisé présentement sur la photo, vous est gracieusement offert à chaque franchissement de la ligne d'arrivée. Cela dit, rien ne vous empêche d'aller le récolter tout le long de la piste.



Voilà ce qu'il en coûte d'aller tutoyer de trop près ces espèces de plaques scintillantes : ce sont des mines !

STREET RACER



Grâce aux boutons "L" et "R", frappez (gentiment) votre adversaire à l'aide de votre poing fermé ou de tout autre ustensile à disposition. Ici, Sumo San et Biff s'en donnent à cœur joie !

LE " REPLAY "

Après la course, en mode "un joueur", vous pourrez accéder à cette option "ralenti", tout en ayant la possibilité de tourner autour de chaque adversaire et de choisir les angles de vues que vous voulez. (P.S. : uniquement en mode "un joueur" pour cette dernière option).





Le départ vu de côté.

Vous changez de porteur de caméra" comme bon vous semble !



Et la voiture vue de face. Ici, avec Helmut.

••TIPS••
LE DÉPART CANON

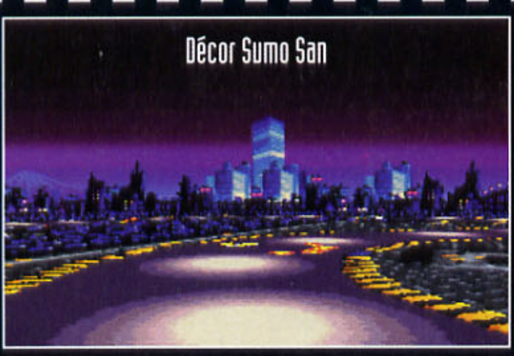


Voici la façon de procéder pour pouvoir partir comme dans un Mario Kart (décidément) à une vitesse folle.

Avant même que le 1er feu vert n'apparaisse (3e feu en fait), appuyez sèchement sur le bouton "B" !.

Et, comme vous pouvez le constater, avant même que le dernier feu ne disparaisse, vous êtes largement en tête au premier virage. Cool, non ?











Confronter les deux seuls softs de course-de-voitures-loufoques sur Super Nintendo, était la moindre des choses que nous puissions faire ! Super Mario Kart et Street Racer sont en effet, à mon sens, les jeux de bagnoles les plus réussis qui soient actuellement sur le marché de cette console. Et on sait pourquoi. Mais justement, qu'en est-il de la différence entre ces deux produits ? Pas de panique. On y arrive... Dans Street Racer (SR), il faudra surtout aller le plus vite possible, sans élaborer une quelconque tactique de course, car, non seulement vous n'en avez pas le temps, mais surtout vous n'avez pas les armes pour le faire. Mis à part les "nitro" qui vous accélèrent sur trente mètres, les quelques icônes que vous trouverez un peut partout ne vous permettront pas d'agir à votre guise et d'influer sur le cours du jeu. Seule la vitesse pure vous fera gagner. Contrairement à Mario Kart (MK) où vous pouviez, au gré des bonus récoltés, choisir de "shooter" tel ou tel adversaire au moment voulu. Juste avant le dernier virage, si ça vous chantait ! En outre, dans SR, il y a deux modes supplémentaires de jeux, le "Rumble" et le "Soccer". Pour MK, vous aviez, rappelez-vous, le "Battle Mode" où l'un des deux concurrents devait éliminer l'autre à coups de carapaces projetées sur des ballons-protecteurs qui l'entouraient. Là encore, dans SR, il y a la possibilité de jouer à quatre ensemble, mais PAS pour le Soccer ! En conclusion, et psychologiquement parlant, Street Racer tient sans problème tête à Mario Kart, et il lui est même supérieur sur pas mal de points. Faites vos jeux.



TABLEAU DES OPTIONS



... Où l'on y apprend des tas de choses intéressantes, comme le nombre global des sons utilisés (73), les 12 musiques, les 4 niveaux de difficulté, et surtout la possibilité de "customiser" sa propre Coupe !



UBI Soft joue la carte de la convivialité avec ce Street Racer-là. On a ici affaire à l'un des incontournables de la fin de l'année. Prenez trois joueurs (ou joueuses), un Multitap, quelques litres de Coca Cola et vous passerez des soirées formidables, c'est certain. On retrouve un peu le même esprit que dans un Bomberman, l'ambiance des courses sauce "Fous du Volants" en plus. Techniquement irréprochable, surtout en ce qui concerne l'animation, Street Racer est aussi un jeu d'une incroyable richesse. Non seulement, il est possible de cogner les autres en pleine course, mais on peut aussi se défouler dans un mode "rumble" ou bien football. En définitive, une constatation s'impose : impossible de s'ennuyer et de ne pas s'amuser avec Street Racer.

T.S.R.

Terrain plein air



Terrain glacé



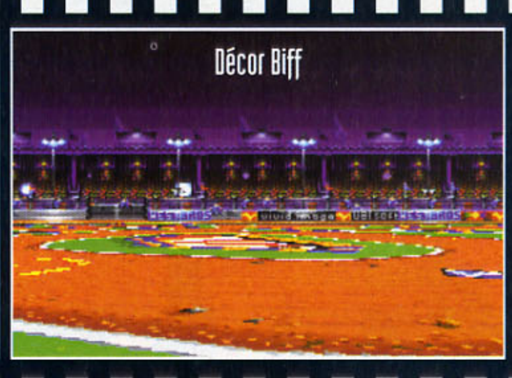
Terrain indoor



Le mode "Soccer"

Il existe trois terrains de jeu en mode "Soccer" (oui, oui, c'est du football !), mais curieusement, il est impossible d'y jouer à plus de deux. Le but est de caser le ballon au fond des filets, les cages étant gardées par un curseur géant qui fait des mouvements latéraux de va-et-vient.





On espérait tellement qu'une deuxième version de Super Mario Kart voie enfin le jour sur la Super Nintendo (je persiste et signe !), que je me suis personnellement régalé comme un fou (et je continue !) avec la méga-surprise de cette fin d'année que constitue Street Racer. En effet, n'en déplaise à Benji qui préfère quant à lui le titre de Nintendo, Ubi Soft nous a offert là ce qui constitue certainement son plus beau joyau depuis Jimmy Connors Tennis. À la rédaction, dans sa grande majorité, tout le monde s'accorde à penser que le jeu à quatre est absolument formidable. Et le fait d'avoir une toute petite portion d'écran pour chaque joueur, ne change rien à l'affaire : ça reste très jouable et très plaisant. Je ne vous raconte même pas les parties d'enfer complètement hallucinantes après le coucher du soleil dans nos locaux : du délire ! Je rassure pourtant ceux qui ne pourront réunir autant de personnes autour de la cartouche, le jeu seul ou à deux est suffisamment prenant, pour ne pas dire plus, et les championnats assez difficiles (surtout en mode "crazy" !) pour se sentir pleinement satisfait. En plus, Ubi a ajouté une pointe d'originalité avec les divertissements que constituent le "Soccer" et le "Rumble". Pour cette fin d'année, Street Racer est un jeu incontournable... même si vous possédez déjà Mario Kart comme moi ! TRAZOM

Quelques circuits





Si vous optez pour la "Custom Cup", c'est vous qui composerez le "menu" de votre championnat, avec à la carte pas moins de 24 courses possibles !

Le jeu à 4

Pouvoir jouer à quatre à l'aide d'un jeu vidéo est un privilège qui tend, semble-t-il, à se démocratiser de plus en plus ces temps-ci. Street Racer ne déroge pas à cette nouvelle règle. Admirez plutôt les divers écrans où quatre joyeux lurons ont "croisé le fer" sur le bitume frais.





Les personnages



RAPHAEL







HODJA



FRANCK





BIFF









SUMO SAN









SUZULU



HELMUT





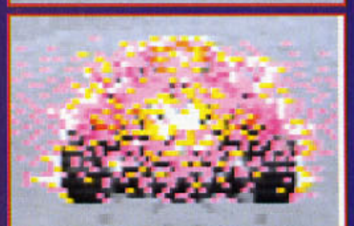




SURF











Le mode "Rumble"



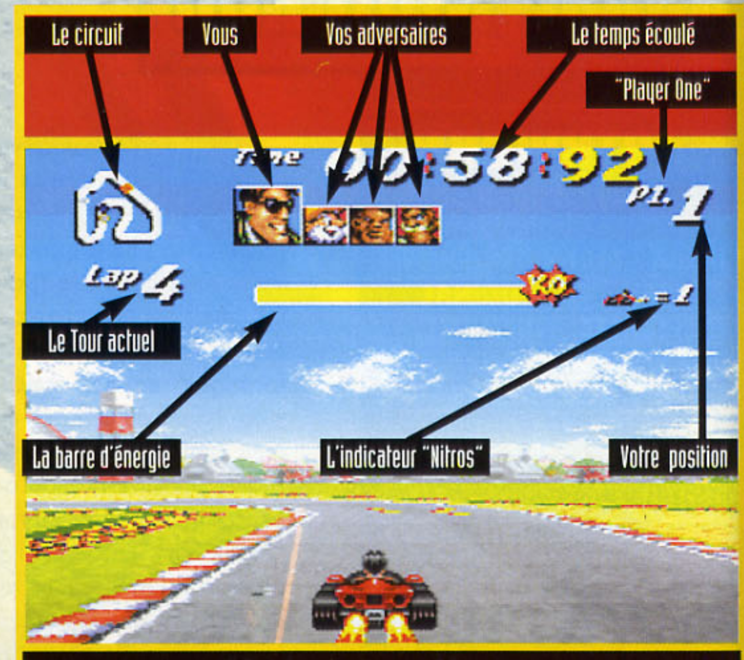
Grande innovation de la part d'Ubi, le mode "Rumble" vous permet tout simplement de vous défouler ! En effet, vous devez, à l'aide d'accélérations multiples et de poussettes pas toujours réglementaires, projeter vos adversaires hors du "ring", jusqu'à ce qu'un seul concurrent subsiste sur la piste.

A 1 joueur : tout seul, c'est très marrant, mais assez vite lassant.



A 2 joueur : le meilleur compromis pour ce genre de jeu.

A 3 et 4 joueurs : Là, c'est vraiment très marrant même s'il est difficile de voir sur qui on frappe. Qu'importe !







EN CADEAU : UNE PANCARTE DE PORTE DU TONNERRE !

A l'occasion de la sortie du fantastique jeu Street Racer (vous n'avez qu'à regarder à côté si vous ne me croyez pas), Ludi et Joypad sont heureux de vous offrir cette P.d.P. complètement sensas. Je vois d'ici (grâce à mon "Que sais-je ?" sur la voyance) les plus sceptiques d'entre vous dire dans un français n'ayant rien à envier à celui de Rabelais : "C'est quoi ça, une P.d.P. ?". Judicieuse question à laquelle il m'est très facile de répondre. Une P.d.P. ou "Pancarte de Porte", c'est un objet a priori anodin qui peut en fait changer le cours des destinées. Comment ? Bougre ! C'est pourtant évident ! Combien d'entre nous n'auraient jamais vu le jour si leur paternel n'avait pas eu l'idée d'accrocher une P.d.P. au bon endroit au bon moment ? Hein ? Ou pire, imaginez un peu que vous soyez en train de pulvériser le record du tour à Street Racer et que votre petit frère arrive précipitamment dans votre chambre pour y chasser une mouche géante frappée de diverses malformations et que celui-ci débranche par inadvertance votre console favorite ! Que me dites-vous ? Qu'"à cet instant précis de votre vie, vous auriez aimé avoir une pancarte de porte indiquant à votre petit frère d'arrêter sa course". Aujourd'hui, grâce à Ludi Games et Joypad, le cours de votre vie va changer. Il suffisait de consulter régulièrement votre horoscope, et vous auriez deviné la chose. Et puis, pendant que j'y pense, ne vous trompez pas de côté. Le côté "Welcome", c'est lorsque vous voulez faire un Street Racer à quatre (c'est un appât !), le côté "Stop", c'est pour vous entraîner seul ou bien pour réviser vos cours de géo avec votre petit(e) ami(e). C'est aussi ça, une P.d.P. !



Super Nintendo

LE PLUS BEAU JEU DE TOUS LES TEMPS !

EARTHWORM JIM

HEARTHWORM JIM

EDITEUR · PLAYMATES/SHINY
GENRE · JEU ORIGINAL
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · A GAGNER



- De la pure plates-formes.
- Une pluie de gags.
- Des phases variées.
- De l'originalité à perte de vue.

Une animation encore jamais vue.
Des musiques et des sons sensationnels.
Une excellente durée de vie.
Et puis tout le reste !...



- T'as rêvé ou quoi ?!!!

19 GRAPHISMES
Si vous avez déjà vu plus beau sur consoles, appelez-moi ! Tout est parfait, les boss comme les comparses et les décors. C'est la folie !

19 ANIMATION
Si la note ne suffit pas à vous convaincre, allez voir le psychiatre du coin, il vous donnera une blouse avec les manches qui s'attachent dans le dos.

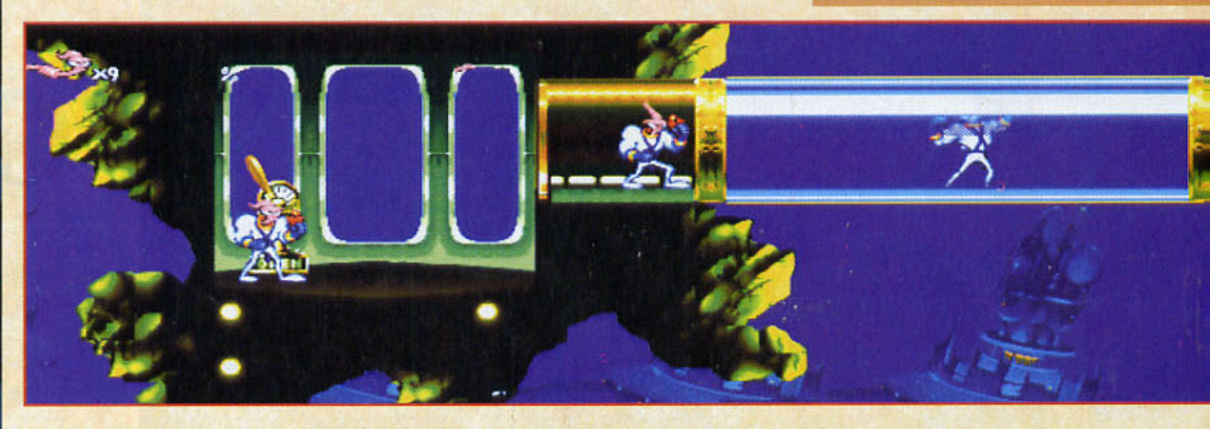
18 MANIABILITÉ
Bien que le jeu soit d'une grande difficulté, Jim est d'une souplesse à toute épreuve. C'est cela, la magie Perry !

18 SON/BRUITAGE
Là encore, on atteint la perfection : des cris, des grognements, des aboiements, de superbes musiques. Bref, True Lies. Pardon, la totale...

GLOBAL 97%

Jusqu'à maintenant, l'insolite, il faut bien le dire, a rarement trouvé sa place dans le monde des jeux vidéo. La plupart du temps, on s'est retrouvé un peu désabusé (pour ne pas dire moins) lorsque l'on découvrait, sans aucune surprise, que la nouvelle bouille du dernier héros "plate-formique" en vue, était un super-méga-giga-héros surpuissant de la mort, avec tout plein de muscles bien bandés, (2,10 m assis en tailleur !) prêt à occire le premier dragon ou robot géant qui se présenterait sur son chemin. O.K., mec ! On fait un "break" là... Et on écarquille bien ses yeux pour lire calmement, car Jim est tout le contraire ! Il est l'anti-héros parfait. Le dernier des derniers lombrics. Le cancre des sauveurs pixellisés. Le moins que rien de la race souterraine. Le gluon le plus minable du monde. L'ultime rebut de la société des pommes Golden dont il est issu. Eh oui, vous avez tout compris, Jim est un ver ! Tout ce qu'il y a de plus mou et de plus répugnant. Facilement reconnaissable à ses anneaux qui forment un cylindre. C'est d'ailleurs avec leur soutien qu'il se traînait lamentablement sur le sol poussiéreux, il y a quelques temps encore. Avant que le charitable Douglas TenNapel, pilier de Shiny veuille bien lui donner vie et le recouvrir d'une combinaison spatiale dans le but d'en faire le premier Su"ver"-Héros du monde des jeux vidéo ! Prêt pour la baston ? Alors attention, le feu va passer au ver...







Le saut à l'élastique

Ce niveau complètement hallucinant, tout en scrolling vertical, vous fait disputer trois rounds durant lesquels il faut pousser Major Mucus contre le mur, jusqu'à ce que la corde qui le maintient, craque !

Des plaies et des boss

Je vous le dis tout de suite, ils ne sont pas tous là. Il y en a tellement (on se croirait dans Sparkster) qu'on ne sait plus où donner du fouet. Mesdames, messieurs, je vous présente en vrac : Prof "Monkey for a Head", Chuck, Evil the Cat et Major Mucus. Entre autres...

EARTHWORM JIM



Une fois de plus, la science du programmeur le plus génial du monde (David Perry of course !) a frappé ! Et très très fort ! On est tous devenu sourd, tiens ! Je n'avais jamais vu autant d'originalité dans un jeu, comme je n'avais jamais joué avec un personnage aussi maniable, aussi bien animé et évoluant dans un monde aussi beau, de façon archi fluide ! Que dire d'autre, sinon que vous devez obligatoirement vous le procurer, par n'importe quel moyen (enfin, on se comprend !). Voilà, c'est tout, je n'ai pas le temps de vous raconter la suite, je retourne de ce pas me délecter. Pardon, sur LE jeu du siècle sur console ! P.S. : Les versions MD et SN sont quasiment identiques (cf. comparatif plus loin), à peu de choses près. À mon avis, il faut acheter les deux, si vous pouvez. Vous allez vous ré-ga-ler ! Et vivement le n° 2 !!

TRAZOM

Psycrow et les Astéroïdes

En fait, il s'agit là de la phase-bonus qui revient constamment dans le jeu. Chevauchant un scooter de l'espace, vous poursuivez Psycrow, l'homme le plus vil de l'univers. Si vous récoltez au moins 50 bulles, vous avez droit à un "continue" de plus. Si vous ne gagnez pas la course (pour cela, prendre impérativement les accélérations !), vous devrez l'affronter en combat singulier, au risque de perdre une vie...







JIM TONIC

Jim est non seulement très tonique, mais également très élastique ! Sa combinaison pourvue de bras et de jambes lui sert uniquement à réaliser ses prouesses. Ainsi, il peut s'utiliser comme fouet ou comme agrippe-machin dans n'importe quelle situation. Et bonjour la castagne !















LES MIMIQUES

Notre Jim International fait parfois la grimace lorsqu'on ne daigne pas avoir recours à ses services très spéciaux. Le résultat est à mourir de rire !

On pensait avoir tout vu dans le genre "plates-formes", et Earthworm Jim - difficile de prononcer ce non étrange - crée l'événement. Avec ce jeu, on redécouvre ce que peut être un très bon jeu de plates-formes. Tout est là. Des sons tout simplement géniaux, une animation qui dépasse en qualité celle d'un Aladdin, de l'humour histoire de ne pas trop se prendre au sérieux et des heures de jeu en perspective. Earthworm Jim est certainement le jeu de plates-formes le plus abouti et le plus réussi de la planète. Et Donkey Kong Country, me direz-vous ? Eh bien, ce n'est pas parce qu'un jeu est un top de beauté (cf. Dragon's Lair) qu'il se classe forcément en numéro 1 de sa catégorie. Avec Earthworm Jim, vous en aurez pour votre argent. Un jeu 100 % génial, surtout lors-que l'on aime les vaches volantes.



T.S.R.



QUI S'Y FROTTE...

Certainement le niveau le plus dur ! Chaque piquant vous enlève facilement 30 % de votre vie. Sans oublier ces bestioles aux yeux globuleux qui vous coupent en deux d'un seul coup de tête !

WELCOME TO THE FIRST LEVEL

Voici le premier niveau en montage, dans sa presque totalité. Comme vous le voyez, en bas à gauche et en haut à gauche, se trouvent deux passages secrets. Pour le premier, on se sert de "l'hélico", pour le second, du fouet.



Vous bénéficiez du tir laser lorsque vous avez récolté assez de munitions. Il vous en faut plus de deux mille pour en avoir un.

Dans ce niveau tout en scrolling continu, la difficulté est extrême. Non seulement il ne faut pas mourir, mais en plus il faut aider Peter Puppy à ne pas se faire éclater par un météore ou une plante carnivore. Au fait, le coup de fouet le fait sauter et la mitraillette le stoppe net. Bonjour, la synchro !

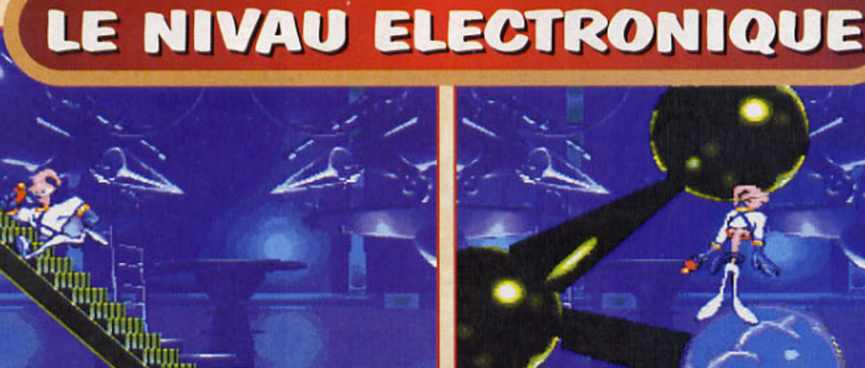







SAUVEZ PETER !

LE NIVAU ELECTRONIQUE



Il faudra, avant de pouvoir emprunter cet escalator, dégommer à la mitraillette un panneau se situant sur votre extrême droite.



Chaque sphère noire se transforme en une gigantesque boule électrique, sitôt que vous posez le pied dessus plus d'une seconde !



TIPS...TIPS...TIPS...

Au premier arrêt sous la mer, allez complètement sur la droite puis remonté dans le mur noir. O miracle, une vie supplémentaire !

Megadrive

LA VERSION MEGADRIVE, LES DIFFÉRENCES

Curieusement, la version Megadrive me plaît un poil plus que la version Super Nintendo ! Pourquoi ? Eh bien, tout simplement parce que les sons (bruitages en fait) sont meilleurs, qu'il y a en outre un niveau supplémentaire appelé "intestines", et que la maniabilité est une fois de plus à un niveau de perfection encore plus élevé ! Pour les sons, c'est compréhensible quand on sait qu'une puce entière (sur les six utilisées) est dédiée à l'ambiance sonore ! Ce qui fait tout de même 4 Mo !! Le niveau "bonus", c'est vraisemblablement pour que les gens achètent les deux versions (une fois n'est pas coutume, on ne se fera pas arnaquer sur ce coup-là !). Enfin, pour ce qui est de la maniabilité, on commence à avoir l'habitude sur MD. Rappelez-vous de Cool Spot, ou encore, plus près de nous, de Mister Nutz ou Mickey Mania. Au crédit de la Snin, on notera tout de même des scrollings supplémentaires, plus de couleurs et d'effets de transparence. Je vous le dis, il FAUT se procurer les deux versions !!



GRAPHISMES : 19 — ANIMATION : 20
MANIABILITE : 19 — SON/BRUITAGE : 19
SORTIE MEGADRIVE : DECEMBRE 94





LA PLUS GRANDE STAR
MADE IN U.S.A.
SONY
Game
Line
36.68.22.02*
MIGHTY MAX
M
IL VOUS FAUDRA PARCOURIR DIVERS MONDES AUSSI VARIÉS QUE LES ENTRAILLES D'UN VOLCAN À L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE AFIN D'Y RECHERCHER DES OBJETS QUI N'Y ONT PAS LEUR PLACE. CHAQUE OBJET TROUVÉ DEVRA DISPARAÎTRE À JAMAIS. ATTENTION DE NOMBREUSES CRÉATURES VOUS BARRERONT LA ROUTE.
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MEGA DRIVE
ocean

Super Nintendo
Megadrive

J'AURAIS VOULU ETRE UNE SOURIS !

Mickey est de retour sur console, après des passages remarqués aussi bien sur Megadrive que sur Super Nintendo. Ce héros Disney mérite amplement un tel engouement, car il reste un des héros de cartoon les plus anciens. À ce propos, Mickey Mania est une illustration de cette longévité. Le jeu reprend en effet sept grandes périodes de la vie de Mickey à travers sept stages inspirés de dessins animés importants dans la carrière de la petite souris. On commence en 1928 pour terminer en 1990. Pour coller à la réalité historique, les développeurs ont poussé le détail jusqu'à nous faire découvrir un premier niveau en noir et blanc (comme l'était le cartoon Steamboat Willie dont a été tiré le premier stage) puis ont peu à peu ajouté de la couleur. Les réactions de Mickey, la bande-son et les ennemis eux-mêmes : tout est présenté dans un contexte historique, mais un contexte historique dans lequel on intervient en s'amusant. Mickey Mania est en effet un jeu de plates-formes qui demande souvent un minimum de réflexion, histoire de ne pas foncer droit devant bêtement.

MICKEY MANIA

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE SN DIFFICILE MD
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3 SN/2 MD
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • OUI

- Le meilleur jeu mettant en scène Mickey
- Superbes graphismes (surtout sur S. Nintendo)
- D. A. interactif historique pour petits et grands

- Des niveaux un peu courts
- Un jeu trop difficile sur Megadrive
- Où sont les stages bonus sur Super Nintendo ?

	SN	MD
GRAPHISMES On nous avait parlé d'une adaptation de dessins animés, une parmi d'autres, or on se retrouve face aux dessins animés eux-mêmes !	18	17
ANIMATION Les effets spéciaux de certains éléments du décor sont impressionnants et les scrollings très fluides. Génial sur Megadrive !	17	18
MANIABILITÉ Dommage que le jeu soit si difficile à terminer car la maniabilité du personnage est excellente et précise.	18	17
SON/BRUITAGE Bruitages rigolos et musiques originales d'une qualité exemplaire : que demander de plus ? Peut-être un peu plus de variété.	16	17



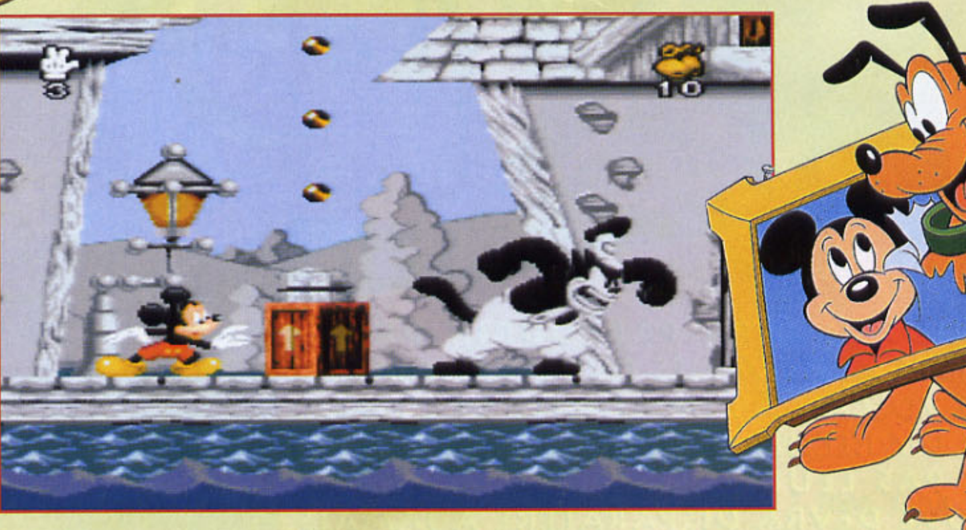




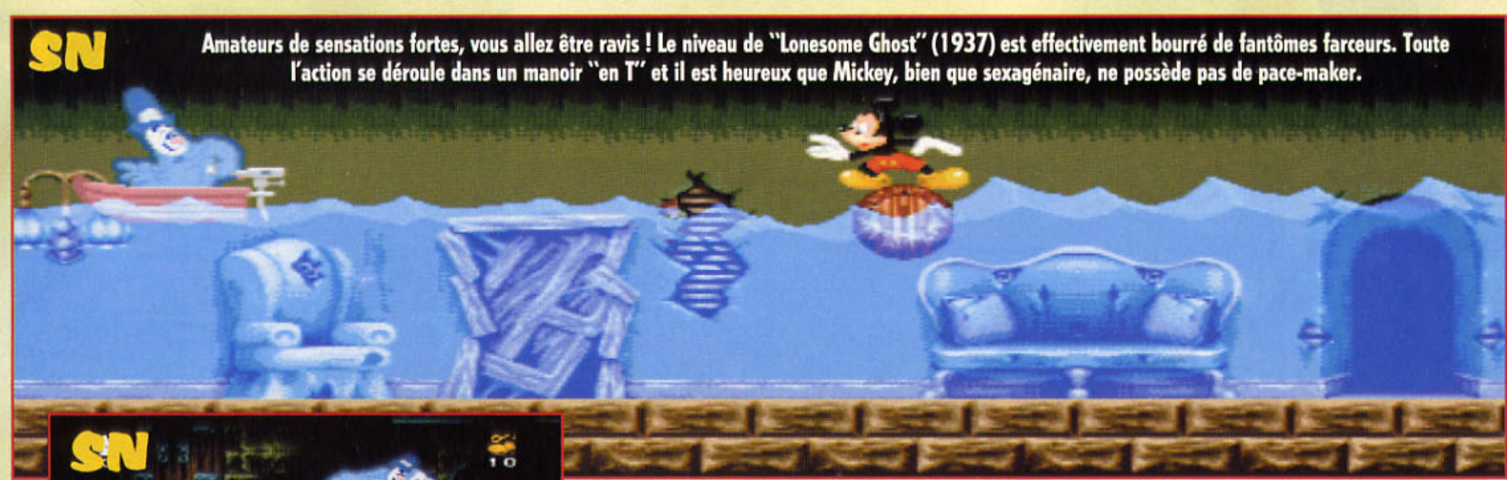


DES GLISSADES VARIÉES !
Quand vous dégringolez le long des nombreuses pentes du jeu (ici dans la cuisine), vous pouvez, selon les touches utilisées, obtenir des postures différentes.

MICKE



Premier niveau, première rencontre avec Pat Hibulaire, terrible ennemi du rongeur dans "Steamboat Willie" (1928).



Amateurs de sensations fortes, vous allez être ravis ! Le niveau de "Lonesome Ghost" (1937) est effectivement bourré de fantômes farceurs. Toute l'action se déroule dans un manoir "en T" et il est heureux que Mickey, bien que sexagénaire, ne possède pas de pace-maker.



Ce stage bonus n'est pas présent sur la version Super Nintendo.



SUPER NINTENDO

Inutile d'être trop dithyrambique à propos de l'extrême beauté des graphismes, car d'autres nouveaux jeux Super Nintendo sont du même acabit. Par contre, la façon d'utiliser les graphismes par Psygnosis est intéressante : effets spéciaux liés à l'histoire du scénario (noir et blanc par exemple) qui interviennent directement dans le jeu. Car on réfléchit aussi, dans Mickey Mania, on ne le dira jamais assez. Comparés à la version Megadrive, les graphismes sont plus réussis mais le jeu plus facile. Une cartouche à posséder obligatoirement.

MEGADRIVE

Les graphismes sont excellents mais le jeu reste moins beau que sur Super Nintendo. Par contre, on retrouve les mêmes effets spéciaux, les mêmes scrollings fluides et les animations sans ralentissement. Les deux versions sont à peu près identiques avec la touche Psygnosis dont c'est le premier jeu de plate-forme pure. Ne vous inquiétez pas, les créateurs de Puggsy et de Lemmings n'ont pas pu s'empêcher de glisser quelques pièges sympa. Attention, la version Megadrive est très difficile à terminer, avis aux pros ! Une cartouche à posséder obligatoirement (j'ai déjà lu ça quelque part !).



LA COURSE 3D : COMPAREZ !



Pas d'énormes différences dans le déroulement du jeu sur les deux versions à quelques détails près. Les graphismes sont plus réussis sur Super Nintendo et les sons sont meilleurs sur Megadrive. À noter aussi une difficulté plus accrue sur Megadrive. Pour le reste, jugez par vous-même !

PICKUP AND THROW
EXTRA HIT POINT
EXTRA TRY
MARBLES LEFT
HIT POINTS LEFT
CONTINUE POINT

Voici le tableau réunissant les principaux objets à ramasser au cours du jeu. Vous apprendrez que tout est utile, voire indispensable, pour progresser correctement, avec un minimum de dommage.



Comment Mickey se déplace-t-il à travers les niveaux ? La réponse se trouve devant vos yeux. Tous les moyens sont bons pour aller d'un endroit à un autre sans encombre.

LES NOUVELLES PROUESSES DE LA MEGADRIVE : SCROLLING ULTRA-FLUIDE ET ROTATIONS ÉTONNANTES.

Une animation et des graphismes à la hauteur des espérances de tous les maniaques du paddle. Exemple : lorsque le joueur hésite et reste trop longtemps sur place, Mickey regarde sa montre et penche la tête pour écouter le tic-tac. Un mouvement extrêmement bien réalisé, comme le reste d'ailleurs.

UN JEU D'ACTION DANS LEQUEL IL FAUT RÉFLÉCHIR

Impossible de grimper sur la plate-forme de droite, elle est trop haute. Et la plante aussi est trop haute. Mais à quoi peut donc servir le pot de fleur vide ?



Poussez ce pot vers la droite et vous verrez bien ce que l'on peut bien faire avec ce genre d'objet.

Et voilà, quand on arrose un pot de fleur, il n'est pas rare de voir apparaître une fleur justement ! Quoiqu'ici, la pousse de la plante se fait un peu rapidement.



Repoussez le pot et sa fleur vers la gauche et sautez dessus pour vous en servir comme plate-forme. Vous atteindrez ainsi l'étage supérieur sans aucun problème.

LES ENNEMIS

Les "méchants-vilains-pas beaux" du jeu. Squelettes, chauves-souris, araignées géantes, scarabées... une pléiade d'ennemis dont Mickey devrait se défaire sans trop de difficulté, du moins je l'espère.

















Au nom de toute l'équipe, je tiens à vous mettre en garde contre ce jeu. Lecteurs adorés, l'histoire a commencé un beau matin d'octobre. Comme chaque jour, je me pointais à la rédaction, souriant, heureux de vivre, quoi. Je ne savais pas encore que ma vie allait être bouleversée par le cadeau empoisonné que me fit TSR, dix minutes après l'avoir salué. "Tiens, me dit-il, un sourire au coin des lèvres, un test pour toi." Enthousiaste, je me mis au travail sans attendre ses recommandations. Une phrase dont le premier mot, je m'en souviens aujourd'hui, était : "Attention". Pourquoi n'ai-je pas réagi ? De quoi j'ai l'air, maintenant, avec mes grandes oreilles noires, ma petite queue et la voie du chanteur des Communards ? Tout ça parce que lorsqu'un jeu est génial sous tous rapports, je suis obligé de prendre l'apparence du héros. Mimétisme forcé, pourrait-on dire. Je vous aurais prévenus ... JUDGE DREDD



MICKEY MANIA

MICKEY MANIA SUR MEGA-CD : UN JEU APPRÉCIÉ DE NOS OREILLES (DE MICKEY, ÉVIDEMMENT !)

Ayant reçu la version Mega-CD de Mickey Mania après les versions cartouches, nous nous sommes logiquement demandé si le jeu comportait des niveaux supplémentaires (comme un certain Warrior avait pu nous le faire croire) ou encore des séquences animées susceptibles de figurer sur une pleine page. Après l'avoir terminé, le sentiment général fut mitigé, car rien ou presque rien n'a été rajouté. Pas de niveaux en plus ni de passages animés issus des vrais cartoons. D'où cet encart. En revanche, une bande-son hallucinante accompagne le joueur tout au long de l'aventure. Les musiques des cartoons – remasterisées – et la voix de Mickey rythment avec brio tous les faits et gestes du manipulateur du paddle. On aurait aimé plus, mais cela a suffit à nous charmer et nous faire oublier les reproches cités précédemment. Le jeu, lui, est toujours aussi fun.



NOTE GLOBALE : 94 %









UN BOSS PAS TIBULAIRE MAIS PRESQUE...



La chasse est ouverte ! Attention toutefois aux élans de "The Moose Hunters" (1937) qui déboulent sans prévenir, car ils risqueraient de vous faire regretter de ne porter qu'un simple caleçon rouge !



The end : un petit aperçu des stages de fin sur Megadrive. Somptueux, non ?

MD



MICKEY MANIA



LES LOTS

1er PRIX : Un week-end pour 4 personnes à EURODISNEY
(hébergement + entrées au parc, valables pour un week-end).

2e AU 5e PRIX : Un magnifique coffret argenté, avec sylo-bille en métal argenté Mickey + 1 tee-shirt Mickey Mania.

6e AU 30e PRIX : Un tee-shirt Mickey Mania

31e AU 50e PRIX : Une casquette Mickey Mania

LES QUESTIONS



Illustration Mickey © Disney

1- Quel est le titre du premier dessin animé de Mickey, réalisé en 1928 ?
a - Mickey
b - Steamboat Willy
c - The Prince and the Pauper

2 - Combien de dessins animés ont servi de support à la création du jeu Mickey Mania ?
a - 6
b - 5
c - 7

3 - Quelles sont les notes attribuées par les testeurs de Joypad au jeu Mickey Mania sur SNES et Megadrive ?
a - 94 %
b - 92 %
c - 89 %

LE RÉGLEMENT

1) MICROMANIA et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 30 novembre 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de MICROMANIA et SUPER POWER.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 décembre 1994.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

QUESTION SUBSIDIAIRE:
Trouver une rime avec MICKEY MANIA et MICROMANIA.

Vous pouvez déposer le bulletin réponse ci-dessous directement dans les magasins MICROMANIA. Vous jugerez ainsi par vous-même de l'éclat du sourire des MICROMANIACS, lorsque vous prononcerez le mot magique "CONCOURS JOYPAD" ! Vous trouverez la liste complète des magasins MICROMANIA en page 45 du magazine.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 NOVEMBRE 1994 à : JOYPAD/Concours MICKEY MANIA, 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois-Perret. Ou à déposer dans les magasins MICROMANIA.Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : .... PRÉNOM : .... AGE : ....

ADRESSE : .... CODE POSTAL : .... VILLE : ....

Modèle d'ordinateur ou de console : ....

Réponse 1 : a b c   Réponse 2 : a b c   Réponse 3 : a b c   (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)

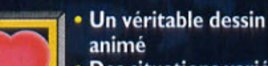
Réponse question subsidiaire : ....

ALLO, ALFRED ? ICI BRUCE... BRUCE WAYNE, JE NE RENTRERAI PAS DINER...

superstar joypad

BATMAN & ROBIN

EDITEUR • KONAMI
GENRE • ACTION VARIÉE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Un véritable dessin animé
- Des situations variées et originales
- Une ambiance giga-géniale
Plein d'armes et de possibilités



- On peut pas jouer Robin
- Chérie, as-tu balancé les aspirines ?

GRAPHISMES 17
D'excellents graphismes tout droit sortis du dessin animé. Fabuleux, beaux, etc.

ANIMATION 19
L'un des sprites les plus beaux de la Super Nintendo, c'est Batman ! Une animation bien proche d'égaler celle d'un Aladdin Megadrive.

MANIABILITÉ 19
On peut faire tout c'qu'on veut avec Batman ! Courir, sauter, s'agripper, viser, rebondir sur les murs, glisser, utiliser des tas de trucs, Batman est un génie.

SON/BRUITAGE 18
Autant les bruitages sont grandioses et réalistes, autant les musiques sont fabuleusement fantastiques... Quand on a le jeu, plus besoin du CD de la série.



the adventures of BATMAN & ROBIN

C'est avec ces quelques mots que Bruce Wayne le très fameux milliardaire fit son rapport à Alfred, son majordome. Alfred, le bien nom-mé, car toujours à l'écoute de son maître, le très célèbre et très fameux Bruce Wayne, dont il est le majordome. Qui ça ? Ben Alfred, le majordome de Bruce Wayne, vous savez, ce militaire, euh milliardaire dont il est toujours à l'écoute, ce brave Alfred, qui peut se vanter d'être le majordome de M. Wayne (Bruce, de son prénom, et "Didoo ma p'tite pomme d'amour" pour les intimes).
Eh bien, que diable ! Ça ne vous fait rien, à vous de savoir qu'Alfred, le majordome de Bruce Wayne, est aussi le majordome de Batman, puisque Bruce Wayne (milliardaire assez fameux) est en fait le justicier masqué dont le nom se compose de deux voyelles (identiques) et de quatre consonnes ? Bien entendu, dans ce jeu, le très bon Robin accompagnera le non moins fameux Batman, même s'il ne sera pas possible de jouer à deux simultanément... On le regrette tellement, que le jeu va se récolter 20 %, et puis voilà... Non, revenez, c'est une blague, Batman est un excellent jeu d'action.


Un gadget assez utile et assez impressionnant, la ceinture de Batman qui vous permet d'éclairer les pièces sombres et donc de détecter les mines invisibles à l'œil nu.

BATMAN
09800
POISON IVY
I don't care about the Human World!



Batman contre Poison Ivy, la maîtresse des plantes. Bien sûr, vous n'allez pas frapper sur cette charmante créature, mais plutôt sa plante carnivore favorite.

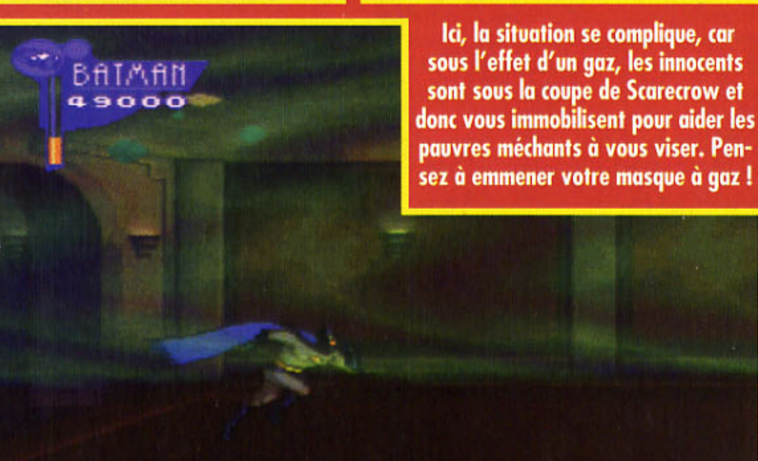


Tout au long du jeu, Robin viendra vous apporter aide et assistance. Robin, on peut pas le jouer, ce qui est tout de même assez triste, mais on peut compter sur son aide. Pour le coup du téléphone, surtout, car Robin va vous indiquer comment libérer les otages cachés dans le musée.









Ici, la situation se complique, car sous l'effet d'un gaz, les innocents sont sous la coupe de Scarecrow et donc vous immobilisent pour aider les pauvres méchants à vous viser. Pensez à emmener votre masque à gaz !



LE PINGOUIN

Dans cette partie du jeu, il va falloir affronter un vautour apprivoisé par le Pingouin lui-même avant d'affronter le gros gars lui-même, tandis qu'un hélico vous canardera du fond de l'écran... Génial !





Batman, le dessin animé, vous savez tous ce que j'en pense si vous avez lu "Anim'paaad" il y a de cela deux mois. Eh bien, pour ce qui est du jeu, j'en pense trois fois plus de bien car c'est un véritable chef-d'œuvre. Très franchement, je n'étais pas resté aussi longtemps sur une Super Nes depuis Final Fantasy 6... Tout y est dans ce jeu : la beauté, l'ambiance, la maniabilité, les (fantastiques) attitudes du personnage, la recherche, l'originalité permanente, et surtout, surtout, le très grand savoir-faire de l'association Warner-Konami... Bon, allez, je vous le dis une bonne fois : les musiques sont parmi les plus belles jamais faites sur cette console (directement digitalisées de la B.O.). Les graphismes, parfois un peu vides, sont parfaitement dans le ton du dessin animé, et surtout, surtout, l'animation est tellement agréable, fluide, que le joueur se trouve transporté, un peu comme si vous nagiez dans une mer de guimauve chauffée assez fort pour que le tout soit doux et gluant à la fois. Ce jeu est un pur chef-d'œuvre donc, et il se classe certainement parmi les cinq meilleurs jeux de la Super Nintendo.

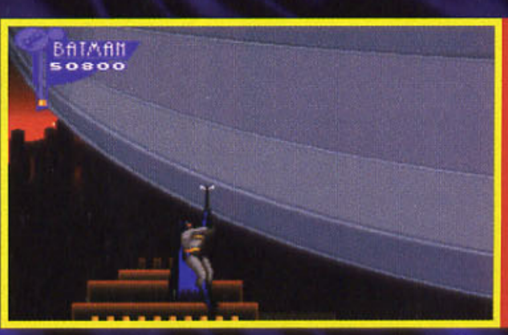


GREG

Quand Konami se lance des défis, on peut être sûr à 100 % qu'il va au bout de toutes ses connaissances en matière de technique vidéo-ludique. Sans pour cela dénaturer le sujet, avec une grande maestria, en valeur. Ici, en l'occurrence Batman, le célèbre héros masqué que les fans peuvent voir dans la série bien connue diffusée sur Canal+ et France 3. Le jeu se révèle être une véritable réussite de plates-formes/action. C'est archi abouti ! Les décors, même s'ils ne sont pas très fouillés, sont très variés et toujours en accord avec l'ambiance du film. En plus, grâce aux multiples objets qu'il faut utiliser à bon escient sur chaque niveau, cela ajoute une petite dose de réflexion supplémentaire. Comme si cela ne suffisait pas, la phase arcade qui se résume à la course-poursuite en Batmobile, est un véritable régal et nous permet de souffler un peu après tout le stress généré par les phases traditionnelles, parfois d'une difficulté incroyable. Vraiment, avec Batman et Robin, vous en aurez pour votre argent ! Merci Konami !

TRAZOM





Voici l'un des passages les plus délicats du jeu : la prise d'assaut du dirigeable de Scarecrow par Batman tout seul, avec son grappin. Si vous saviez à quel point c'est un passage délicat et difficile !

CATWOMAN

Dans ce quatrième chapitre, il vous faudra poursuivre Catwoman dans toute la ville sans perdre un instant sa trace, puis vous jeter dans le vide et vous rattraper "in extremis" avant l'affrontement final dans une ruelle sombre de Gotham...







SCARECROW

Après avoir fait échouer son plan du gaz empoisonné, il tentera de fuir de son dirigeable en feu. Il va donc falloir le poursuivre et l'affronter sur son avion, le tout sous forme de rotations et de dangers bien présents... un jeu haletant.





Double-Face s'enfuit en voiture avec ses acolytes... Batman et Robin n'auront qu'une minute pour les rattraper dans un shoot'em up effréné, speedé et tout en rotations dans les virages serrés pour avoir une chance de rattraper la voiture du boss de la bande.

GAGNEZ LES CASETTES DE BATMAN !

Comment faire ? C'est facile, précipitez-vous sur la Joybank. La Time Warner vous offre la vidéo du film "Batman contre le fantôme masqué", mais aussi les trois premières cassettes vidéo de la série télévisée. On ne pouvait pas vous parler du jeu vidéo sans vous présenter une fois de plus la série... Ah, ça, on ne pouvait vraiment pas...



ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.

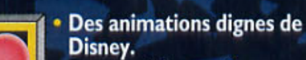


LE PREMIER HÉROS À QUATRE PATTES...



LE ROI LION

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 11
CONTINUES • 3



- Des animations dignes de Disney.
- Des graphismes dignes de Disney.
- Un jeu de plates-formes digne de vous.

- Simba adulte est moins maniable.
- La course 3D est trop difficile à passer.
- Les ennemis ne sont pas assez variés au cours du jeu.

GRAPHISMES 18
Difficile de faire mieux (et pourtant Earthworm Jim le fait) avec certains niveaux d'un réalisme impressionnant.

ANIMATION 18
Les mouvements de Simba sont sublimes, du jamais vu ! Les scrollings sont fluides et rapides. On nage en plein dessin animé.

MANIABILITÉ 18
Avec Simba jeune, pas de problème. Simba âgé est moins précis à manier, notamment pour ses coups de pattes.

SON/BRUITAGE 17
Les rugissements sont géniaux, commes les autres digits sonores. Les musiques originales ont bien été retranscrites, c'est du Disney...

GLOBAL 93%

LE ROI LION

Le cycle de la vie et tout le tralala philosophique que draine le nouveau film de Walt Disney est bien sympathique, mais je crois que l'on oublie un peu trop souvent en ce moment de nous amuser. Non pas qu'il faille oublier les œuvres complètes de Nietzsche et de Jean-François Morisse, non ! Par contre, je ne vous interdis pas de voir en Lion King un conte qui glorifie la vie, mais je vous conseille plutôt d'aller le voir pour vous éclater et admirer les progrès des dessinateurs Disney. En ce qui concerne le jeu Megadrive, pas de problème, le fun est là pour tous les âges. Vous jouez le rôle de Simba, le héros du film. Pour la première fois dans un jeu vidéo, vous allez vivre quasiment la vie entière du héros, car le scénario du jeu suit scrupuleusement celui du film (le cycle de la vie et tout et tout !). Vous commencez donc par incarner un Simba jeune lionceau qui gambade avec insouciance et qui commence à user ses petites griffes sur les petits animaux de la savane. Bien vite, il devra faire face à des ennemis plus féroces comme les terribles hyènes (qui s'attaquent toujours aux plus faibles) rencontrées dans le cimetière des éléphants qui leur était pourtant défendu. Mais Simba est un téméraire, et il ne résiste pas à l'envie de découvrir la vérité sur la mort de son père Muphasa et les malversations de son oncle Scar. C'est ainsi qu'on le suit, jeune et adulte dans sa lutte contre les animaux à la solde de Scar. Simba est-il le futur Roi Lion, comme l'était son père ? À vous de le découvrir dans ce jeu mi-plates-formes, mi-action et 100 % philosophique (ça plaira à TSR, l'ami des philosophes).



Pour passer, une petite roulade sera nécessaire afin de briser la paroi.



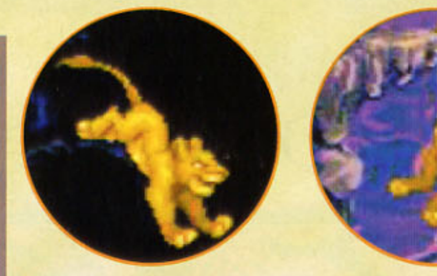
Attention, le trampoline c'est pratique et rigolo, mais jusqu'à un certain point !

SIMBA DANS TOUS SES ÉTATS





Jeune ou adulte, Simba possède un nombre incroyable de positions et de mouvements. C'est sans aucun doute le sprite principal le plus animé de tous les jeux Megadrive à ce jour (même Earthworm Jim, qui est superbe, possède de moins de mouvements différents). Il faut dire que ce sont les dessinateurs Disney qui ont travaillé le sprite avec les développeurs de Westwood. Du jamais vu sur la machine, si, si !



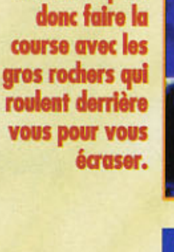


UNE SCENE 3D A LA MODE 7

Comme dans le film, Simba se retrouve aux prises avec un troupeau de gnous qui semble faire plusieurs kilomètres de long. Le but est de courir droit devant en évitant les gnous qui arrivent de derrière. Évidemment, il y a des cailloux au sol, qu'il faut aussi éviter.



Quand on est adulte, on court beaucoup plus vite et on peut donc faire la course avec les gros rochers qui roulent derrière vous pour vous écraser.





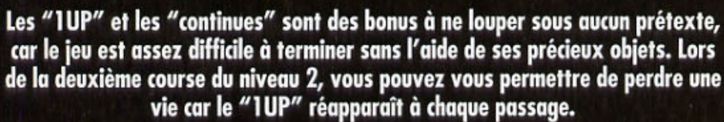


Le joueur qui est médisant dira que c'est un clone d'Aladdin, le joueur qui n'est pas médisant lira ces quelques lignes. Même si cette version est moins colorée que sur la Super Nintendo, le plaisir de faire évoluer un petit lion est toujours présent. Il faut dire que la qualité de l'animation n'est pas en reste, et que c'est finalement un véritable régal pour les yeux que de voir le lionceau gambader dans les grandes étendues de la jungle, grimper aux arbres, et exécuter tout un tas d'autres mimiques qui font que ce héros de jeu vidéo semble réellement vivant. Les filles vont craquer, c'est évident (moi, ma chérie me réveille en pleine nuit par ses cris : "Non, attention Simba, saute à droite !", ce qui est plutôt gênant pour mes cycles de sommeil), mais par la suite cela se gâte et le jeu devient un peu plus compliqué lors des phases "adulte". Là aussi, l'animation du sprite rend bien toute la majesté d'un lion. Les musiques reprennent pour la plupart celles du film, et sont assez discrètes et finalement agréables. À noter aussi que, contrairement à un Jungle Book réalisé sur le même principe, les stages sont assez variés et posent des problèmes/énigmes assez différents au joueur qui n'en demandait pas tant. Original donc sur bien des points, Lion King est un jeu de plates-formes qui réjouira les joueurs, mais surtout les joueuses.

GREG 

LE ROI LION





Les "1UP" et les "continues" sont des bonus à ne louper sous aucun prétexte, car le jeu est assez difficile à terminer sans l'aide de ses précieux objets. Lors de la deuxième course du niveau 2, vous pouvez vous permettre de perdre une vie car le "1UP" réapparaît à chaque passage.



BONUS STAGE











Lion King est, une fois de plus, un chef-d'œuvre sur Megadrive. Une fois de plus, parce que les dernières productions sorties chez Virgin ont vraiment été d'une qualité extrême (Aladdin ou le Livre de la Jungle). Pour Lion King, il faut dire qu'il y a eu du monde derrière cette cartouche ! Et le résultat final s'en ressent : les graphismes sont encore plus fins et les dégradés plus doux que dans Aladdin. Les animations de Simba sont tellement nombreuses, que Mowgli et Aladdin vont se cacher dans la jungle ! Les détails, l'humour, le réalisme sont toujours de mise, et la grande force de ce jeu (qui possède encore mystérieusement la touche Perry...) est qu'il nous fait oublier qu'il est un jeu vidéo, eh oui ! Par contre, une petite critique qui explique la note : l'intérêt du jeu est parfois mis en retrait par rapport à la qualité technique. Lorsque Simba est adulte, le jeu est moins intéressant. On s'amusait beaucoup plus dans le Livre de la Jungle. Mais bon, c'est simplement pour critiquer et ne pas vous embarquer dans des achats non réfléchis (vu le nombre d'autres hits du mois). Lion King est un sacré bon jeu sur Megadrive que tous les plus jeunes doivent posséder. The King has returned !

Olivier

Qu'il soit petit ou adulte, Simba peut rugir quand sa jauge le lui permet (elle est en haut à gauche). Chaque fois que Simba rugit, il perd un peu de son énergie. Mais pas de panique, l'énergie de rugissement se régénère avec le temps, il suffit d'attendre un peu.

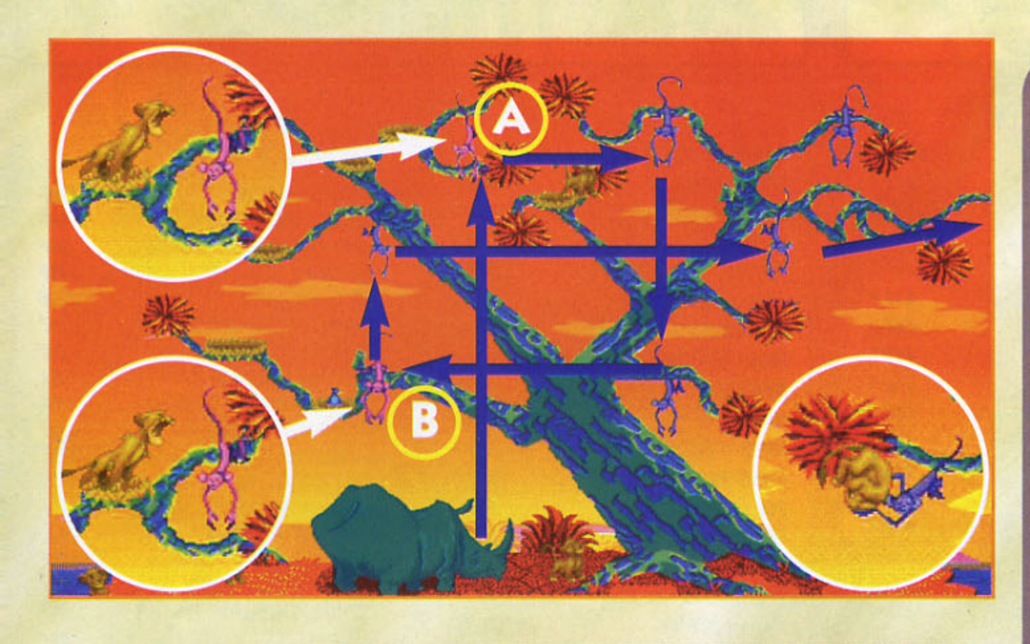


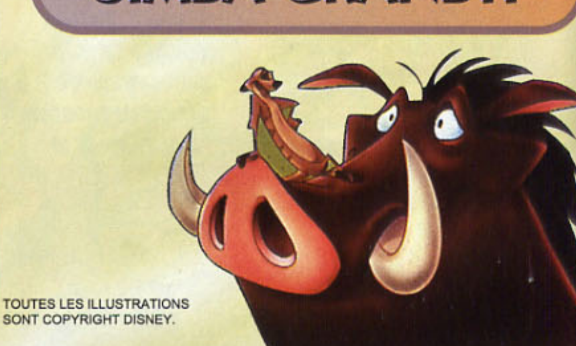
RUGIR DE PLAISIR

LE SOUCI DU DÉTAIL





SIMBA GRANDIT



Les oreilles et les queues sont toujours bienvenues pour s'accrocher. Attention, prendre en main le balancement n'est pas chose aisée, car on se retrouve souvent dans le sens contraire de celui désiré (par exemple, dans l'eau, on perd une vie).

Lorsque vous avez grandi, les armes sont quelque peu différentes et le jeu change du coup. Simba adulte se sert le plus souvent d'un coup de griffes pour toucher un ennemi, et il n'est plus question de sauter sur un ennemi : fini le jeu de plates-formes classique ! Il peut aussi se jeter sur lui en roulade ou encore rugir. Mais cette fois, ça fait plus de bruit ! Enfin, il peut se dresser sur ses deux pattes arrières pour frapper.

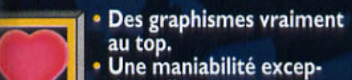





IL SONT FOUS CES ROMAINS !

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

EDITEUR • SEGA
GENRE
ACTION-PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEUR • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 30
CONTINUES
2 + MOTS DE PASSE



- Des graphismes vraiment au top.
- Une maniabilité exceptionnelle.
- Un intérêt en béton.
- Une longue durée de vie.

- Pas grand-chose !



GRAPHISMES — 15
On ne peut pas se plaindre de quoi que ce soit à ce niveau : les décors sont variés et détaillés, et les sprites très bien dessinés.

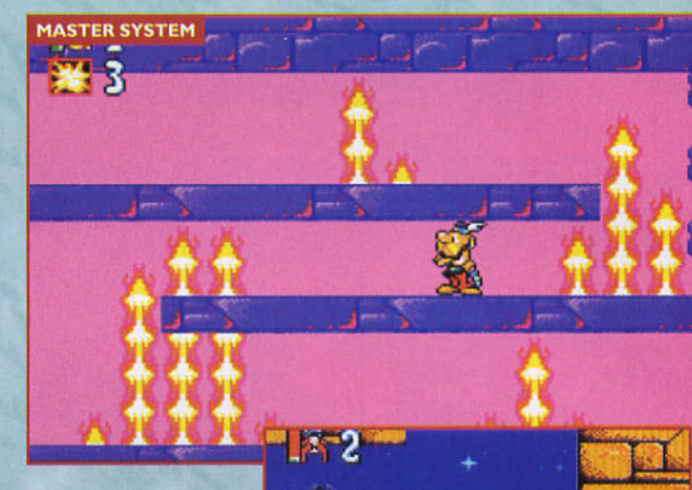
ANIMATION — 17
Excellente ! Le déplacement du personnage est ultra rapide et les scrollings arrivent largement à suivre. Qui s'en plaindrait ?

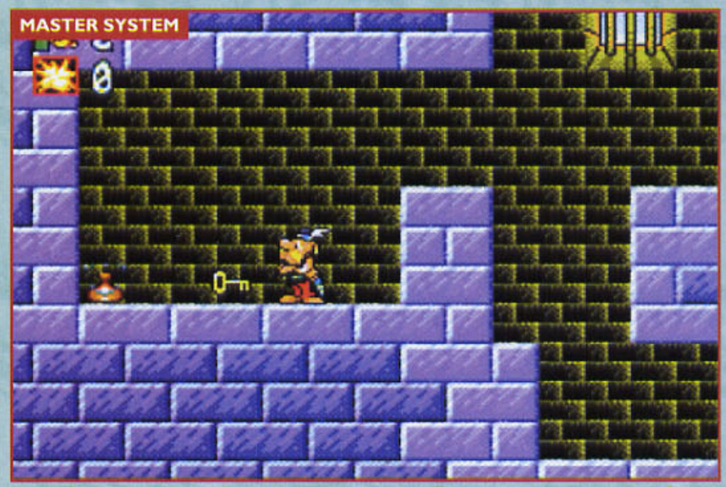
MANIABILITÉ — 17
Astérix et Obélix se manient avec une grande facilité.

SON/BRUITAGE — 15
Les musiques sont assez plaisantes, mais les sons encore une fois demeurent qualitativement assez pauvres sur ces consoles.

GLOBAL 89%

Panoramix le druide et Idéfix, le chien d'Obélix, ont tous été enlevés en bloc par les Romains. Vous savez, ceux qui ont envahi toute la Gaule. Toute ? Non, car un irréductible village situé en Armorique se défend becs et ongles contre l'intrus patati patata blablabla... C'est ainsi que Astérix et Obélix (comme par hasard) furent désignés à l'unanimité par leur village pour aller les secourir. Il faudra aller dans Rome même pour aller délivrer vos fidèles amis !





Les clés ont une grande importance, puisqu'elles vont vous permettre d'ouvrir des portes pour passer d'un endroit à un autre.



Asterix AND THE GREAT RESCUE



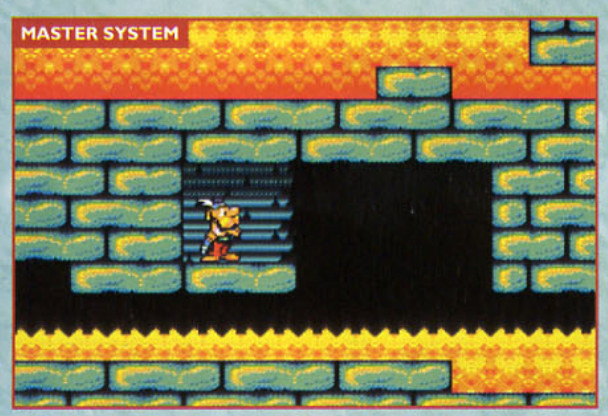


Les interventions d'Obélix se limitent à pousser des gros blocs de pierre qu'Astérix ne peut pas déplacer. On change de personnage en maintenant le haut de la croix de direction et en appuyant sur "A".

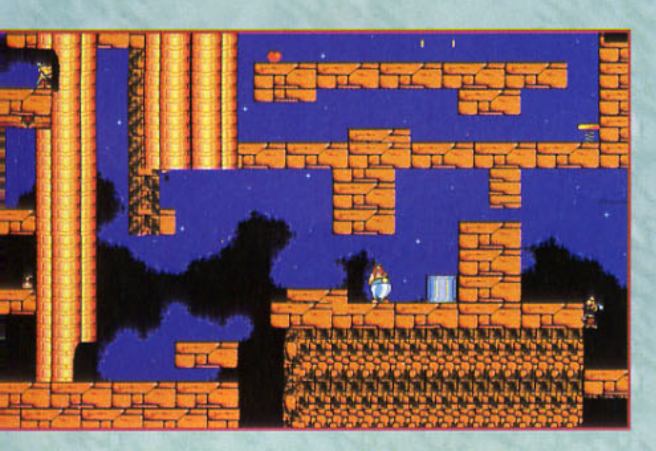
POUR LES VERSIONS MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

Elle se porte pas mal pour une mourante, la Master System ! Cette version d'Astérix, 3e du nom, sur cette machine, est largement au niveau des précédentes. Voire meilleure. Même réflexion pour le jeu sur Game Gear qui est bien exploité, aussi bien pour la qualité des décors et des sprites, mais également pour la maniabilité du personnage qui est en tous points exemplaire. De plus, même si la difficulté est loin d'être trop ardue, il faudra néanmoins pas mal de temps aux joueurs en herbe pour en arriver à bout. Heureusement que les mots de passe sont là ! Un bon jeu de plates-formes comme on en trouve déjà beaucoup sur Master System et Game Gear. TRAZOM





Astérix attend sagement que la lave remonte... je crois que c'est une sage décision, ma foi !



Le baroud d'honneur des 8 bits

1994... Pour certains, ce chiffre n'est qu'une date comme une autre dans le calendrier cosmique de la vie. Pour d'autres, cela représente au contraire une année supplémentaire qui nous rapproche un petit peu plus de l'inexorable... Mais pour ce que nous avons en commun (les jeux vidéo !), c'est aussi et surtout une saison de plus pour des consoles 8 bits, apparues, souvenez-vous, au début des années 80. Même si la Game Gear et le Game Boy (surtout ce dernier !) tiennent encore une place importante chez les "aficionados", c'est parce que non seulement ce sont des portables (côté pratique), mais en plus, les éditeurs semblent encore miser sur elles. Il n'empêche que leur avenir se révèle être nettement moins rose qu'on pourrait l'imaginer. Il est même carrément noir pour la Master System et la NES ! Nintendo ayant même récemment annoncé officiellement qu'il arrêterait tout développement sur ses propres 8 bits à partir de l'année prochaine. C'est pour cette raison fort évidente que nous avons décidé de "compiler" les toutes dernières sorties sur ces machines, et vous montrer en quatre pages, les ultimes soubresauts d'une époque vidéo-ludique désormais révolue... La MS et la NES sont mortes, vivent les SegaSaturn et autres Ultra 64 !

Ces derniers temps, très peu de jeux sur la portable couleur de Sega nous étaient parvenus à la rédaction de Pad. Seul Codemasters (vous savez, les cartouches à petit prix !) est finalement sorti du lot pour nous offrir ses dernières nouveautés en la matière. Certes, "Dizzy Collection", "Pete Sampras Tennis" et "S.S. Lucifer" sont tous des titres convertis en provenance directe de la Megadrive, mais ne boudons pas : la Game Gear, comme toutes les machines existantes, a besoin de jeux pour vivre... Espérons que cela va durer !



EXCELLENT DIZZY COLLECTION

EDITEUR : CODEMASTERS
NOTE GLOBALE : 90 %

Un jeu d'action-réflexion encore plus abouti que "Dizzy" premier du nom, et surtout beaucoup plus maniable. Indispensable !

DROP ZONE

EDITEUR : CODEMASTERS
NOTE GLOBALE : 35 %

Certainement l'un des bides de l'année sur cette console ! Le jeu affiche deux couleurs et demi à l'écran, les sprites sont pixellisés au maximum et l'ensemble est insipide à souhait ! Ce n'est pas bien, Codemasters !





PETE SAMPRAS TENNIS

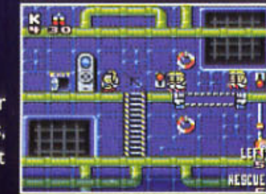
EDITEUR : CODEMASTERS
NOTE GLOBALE : 75 %

Soyons clairs : Pete Sampras Tennis ne vaut absolument pas un "Wimbledon Tennis" sur cette même console. Il y a pourtant une foule d'options, pas mal de joueurs(ses) et nombre de tournois, qui viennent compléter le tout. Mais il manque le petit "plus" de maniabilité et de réalisme qui auraient été les bienvenus.

S.S. LUCIFER

EDITEUR : CODEMASTERS
NOTE GLOBALE : 85 %

Dommage que le sprite principal soit de trop petite taille ! Sinon, pour ce qui est de la dose de réflexion, de la maniabilité et des graphismes, c'est nickel ! Comme, en plus, il y a exactement 100 niveaux tout beaux...



LES JEUX GAME GEAR EN PREVISION

Voici la liste (théoriquement exhaustive) des prochains jeux GG pour cette fin d'année. Comme pour nous prouver que, même si le flot des nouveautés s'est quelque peu tari depuis un certain temps, certains éditeurs n'hésitent pas à se lancer dans l'aventure...

WWF RAW en décembre (Acclaim)
ERNIE ELS GOLF en novembre (Codemasters)
SONIC TRIPLE TROUBLE en novembre (Sega)
ROAD RASH II en novembre (Time Warner Interactive)
PGA TOUR GOLF II en novembre (Time Warner Interactive)
CAESAR'S PALACE en décembre (Virgin)
DRAGON en décembre (Virgin)
LION KING en novembre (Virgin)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER en novembre (EA)
JOHN MADDEN FOOTBALL en novembre (EA)
BUBSY II (date inconnue) Accolade

MASTER SYSTEM

C'EST LA CHASSE AUX CANARDS !

Daffy Duck IN HOLLYWOOD

GAME GEAR

MASTER SYSTEM



Le grand réalisateur hollywoodien Yosemite Sam s'est fait dérober, dans son propre bureau, les fameux Awards, ces statuettes qui récompensent cha-que année toute la grande famille de la télévision américaine. Un message du Dr Brain lui fait savoir qu'il exige une rançon d'un million de dollars en échange des "trophées". C'est ainsi qu'il fait appel à son vieil ami : Daffy Duck !

POUR LES VERSIONS MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

Si on le compare à "Astérix, The great Rescue", il est clair que cette cartouche ne fait pas vraiment le poids. Non seulement les graphismes ne sont pas terribles (trop sombres et peu détaillés), mais en plus les ennemis manquent d'originalité. Et puis, le personnage est loin d'être aussi bien fait que l'irréductible Gaulois. Malgré ces quelques remarques, cela reste tout de même un titre de bonne facture sur cette bécane, sans plus.

TRAZOM

Chaque ennemi volant ou rampant, touché par votre méga-arme-qui-tue, se retrouvera automatiquement "bullifié" !



GAME GEAR

MASTER SYSTEM



Game Gear Master System

DAFFY DUCK IN HOLYWOOD

EDITEUR • SEGA
GENRE ACTION-PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEUR • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 18
CONTINUES • 3



- Encore un jeu de plates-formes sympa.
- Certaines mimiques de Daffy.
- Son arme frise gentiment le ridicule !



- C'est trop dépouillé.
- Pas assez d'originalités.

12 — GRAPHISMES
Cest vraiment trop sombre par moment. En plus, Daffy et certains des ennemis sont loin d'atteindre la finesse d'Astérix.

17 — ANIMATION
Là, il n'y a pas vraiment de problème : les programmeurs de chez Sega connaissent bien les deux consoles !

14 — MANIABILITÉ
Elle est un poil moins bonne que pour Astérix, mais tout de même viable.

14 — SON/BRUITAGE
Les musiques sont comme toutes celles des 8 bits en règle générale : pas terribles.



Sega lance un système révolutionnaire qui ne sert à rien.



Megadrive

L'ECHO D'ECCO

ECCO 2
EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION-REFLEXION
DIFFICULTÉ • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 27
CONTINUES • MOTS DE PASSE



- Un jeu gentil et écolo.
- L'eau, les poissons, c'est beau !
- Un côté énigme-aventure avec textes en français.
- Un grand nombre de ni veaux et des mots de passe.



- Une maniabilité pas toujours au top.
- Ouah, c'est super dur, la mort !
- Je te jure, ma chérie, que la baignoire est trop petite.

GRAPHISMES 17
Bien choisis et digitalisés à partir de fonds marins, ils sont pour le joueur un petit moment d'extase et d'évasion. Amis taulards, à vos manettes !

ANIMATION 19
Ouah, comment qu'ça bouge ! Comme au centre nautique de Trouville-sur-Mer, le mot fluidité prend ici tout son sens, shplaf !



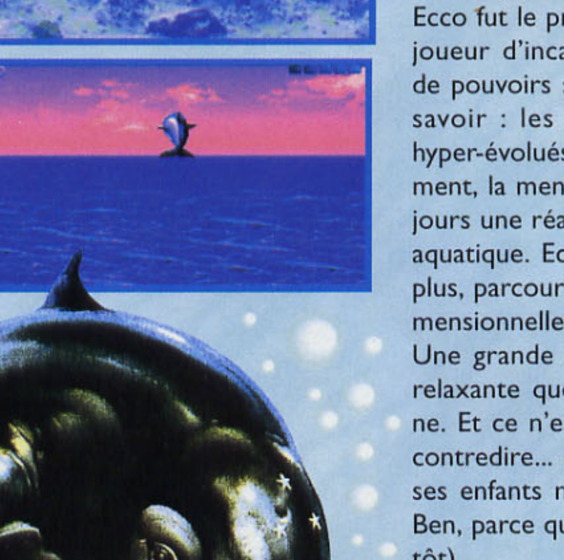
MANIABILITÉ 14
Il arrive parfois que le dauphin fasse des manières pour avancer. Et comme disait Rabelais, "Sous l'eau, point de carotte pour faire avancer la bête".

SON/BRUITAGE 16
Les sonorités du fond sous-marin, ben c'est des "buiuiuiui" de dauphins, et de la musique d'allumés de la tête, genre "liiiiink, f'nu balalalui".





Alors qu'avec les lionceaux, les dauphins provoquent chez ma douce et tendre chérie une admiration sans égale (je commence même à me poser des questions), chez la plupart des joueurs c'est une cartouche ou un CD qu'évoquent lesdits mammifères marins. Ecco fut le premier jeu qui proposait au joueur d'incarner un être marin, doté de pouvoirs spéciaux et détenteur d'un savoir : les dauphins sont des êtres hyper-évolués et extraterrestres. Seulement, la menace extraterrestre est toujours une réalité, même en plein monde aquatique. Ecco doit donc, une fois de plus, parcourir les océans, les portes dimensionnelles et les océans cosmiques... Une grande histoire écolo, tripante et relaxante que cette épopée sous-marine. Et ce n'est pas Cousteau qui va me contredire... Devinette nulle : pourquoi ses enfants ne sont-ils jamais fatigués ? Ben, parce qu'ils se Cousteau (couchent tôt).



Pour savoir ce que ressent un dauphin, sautez sur l'occasion et jouez à Ecco. L'effet 3D est superbement rendu, et lorsqu'Ecco saute hors de l'eau, on a droit à un petit effet de déformation du relief sous-marin et de la surface de l'eau assez réussi.





Sur le premier cliché, on voit un Ecco fier et dominateur, un Ecco qui, sûr de lui, franchit d'une ruade ce rocher, sous un fond de coucher de soleil. Belle image que celle-ci, digne d'une carte postale où l'on voit notre héros triompher au-dessus de l'eau, fier comme un paon. Mais la seconde est plus pathétique : en effet, Ecco s'est lamentablement ramassé sur la roche et se contente donc de brouter de l'herbe... Ecco bientôt alpiniste ?

Sauf si vous avez déjà une Megadrive.





L'inconcevable est né. Issue de la technologie Sega, la 32 X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La Megadrive 32 X transforme votre Megadrive et lui donne une puissance et des performances jamais atteintes. La 32 X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD

MEGADRIVE 32X

et fait de cette alliance la console la plus puissante du marché: 2 processeurs RISC 32 bit, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par seconde. La Megadrive 32 X vous permet d'ores et déjà l'accès à des jeux exceptionnels comme DOOM, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS, SUPER MOTO-CROSS. La Megadrive 32 X, c'est la révolution en matière de jeux vidéo, à condition d'avoir une

Megadrive







36.15 SEGA
2,19 F/min.

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.68.01.10
2,19 F/min.



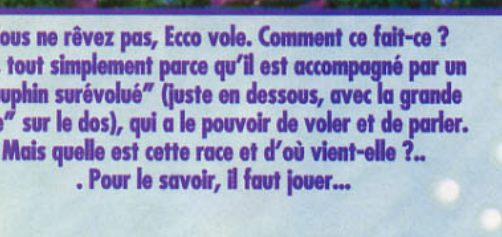
COMME IL FAIT BON ETRE DE RETOUR DANS LES MERS FRAICHES DE LA TERRE



À la manière de grands prédateurs étranges, ce ver marin cuirassé n'attaquera pas Ecco, il se contentera de le blesser par simple contact... Il n'est pas méchant, mais il ne faut pas l'approcher.

Voilà, il fallait le dire : Ecco 2, c'est génial car les dialogues sont en français, et que tel un bon "role-playing-game" moyen, il va falloir questionner plein de cristaux et de poissons pour savoir comment sauver l'océan ! C'est encore plus génial quand on sait que ces énigmes sontsous forme de phrases énigmato-cosmico-mystico-difficilement compréhensibles si on n'est pas dans l'atmosphère du jeu.





Vous ne rêvez pas, Ecco vole. Comment ce fait-ce ? Ben, tout simplement parce qu'il est accompagné par un "dauphin surévolué" (juste en dessous, avec la grande "aile" sur le dos), qui a le pouvoir de voler et de parler. Mais quelle est cette race et d'où vient-elle ?.. . Pour le savoir, il faut jouer...





Ici, Ecco est aux prises avec un serpent de mer assez géant, et plutôt dangereux. Fort heureusement, comme ce dernier est un bébé (il vient d'être mis au monde), en débarrasser la terre ne sera l'affaire que de quelques coups de museau.

PARFOIS POUR ECHAPPER A VOTRE ENNEMI, VOUS DEVREZ DEVENIR VOTRE ENNEMI









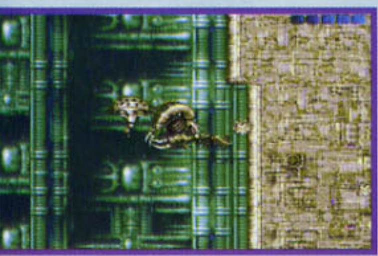


Après avoir suivi les bons conseils (en français, s'il vous plaît) de la conscience de l'océan, Ecco va aller toucher une perle du bout de son nez, afin de devenir un requin et pouvoir traverser la mer des Sargasses, infestée de ces bestioles gourmandes. Sous cette forme, Ecco ne percute plus ses ennemis avec son nez, mais les gobe avec un rapide coup de gueule ! Un danger tout de même à être requin : vos compères dauphins qui eux aussi n'y voient que du feu.

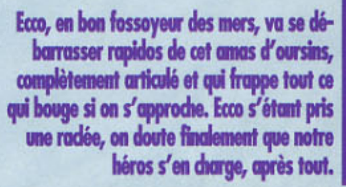
Ecco, oui, oui, c'est un bon jeu, ma chérie. Oui, je sais que les dauphins c'est sympa. Je sais, l'ambiance sous-marine est extrêmement bien rendue par un scrolling d'une fluidité exemplaire... Je n'insiste pas non plus sur le fait que les sprites semblent tout droit tirés d'un documentaire de Cousteau, c'est aussi vrai. Bon, je te l'accorde, le scénario est profond, cosmique, psychédélique, baba-cool, écolo et autres "métaphysiquités" du genre, les énigmes tordues et les dialogues en français. C'est aussi vrai que le jeu est assez long et dur pour proposer de bonnes heures d'amusement au joueur. Enfin, je sais aussi que c'est un genre de jeu assez spécial et que l'on peut (comme moi) se rendre compte de la beauté, de l'originalité et de l'intérêt du jeu sans pour autant y accrocher énormément, surtout si on s'énerve sur ce poisson avec un nombril (ça change du mammifère marin, je trouve,. pas vous ?). Je sais tout ça, je sais aussi que le petit dauphin aux yeux noirs que tu as vu au parc aquatique l'autre jour s'appelle aussi Ecco. Il est très mignon, il pousse de petits "Biuiui" très rigolos ,O.K.. Mais JE TE JURE que la baignoire est trop petite. Écoute, j'ai déjà mesuré trois fois, et je t'assure que le dauphin rentre pas dedans, moi aussi j'aurais (hum!) aimé l'avoir chez nous, mais c'est impossible... Tiens, c'est quoi ces p'tits yeux tristes au fond de la baignoire ? Chériiiie ?
GREG



Ces tubes bizarres, ce sont les "Skyways", les tunnels d'eau "solide" (les profs de physique vont me tuer) qui tiennent tout seuls en l'air et qui permettent à Ecco de traverser le ciel sans quitter l'élément marin... Attention, toute chute peut être fatale, car n'étant fait que d'eau, le tube n'est ni rigide, ni fermé. Contrôle, contrôle !



Pour infiltrer la base des crustacés-mollusques qui veulent détruire la vie sous-marine terrestre, Ecco devra se déguiser en l'un de ses ennemis afin de pouvoir traverser les lignes ennemies sans danger. C'est donc un crabe tordu qui crache des bulles que vous devrez diriger dans ces phases.





Ecco, en bon fossoyeur des mers, va se débarrasser rapidos de cet amas d'oursins, complètement articulé et qui frappe tout ce qui bouge si on s'approche. Ecco s'étant pris une raclée, on doute finalement que notre héros s'en charge, après tout.



Non, ce ne sont pas les trompettes de Jéricho retrouvées dans un galion turc coulé par la flotte nazie en 596. Ce n'est qu'une des formes que les extraterrestres utilisent pour détruire notre faune sous-marine terrienne. Et ça crache des bulles toxiques, donc pas touche !



Ecco 2 est si fidèle à son aîné que certains pourraient le lui reprocher. En effet, si les graphismes ont été un peu améliorés, ils n'en restent pas moins très semblables. Il en est de même au point de vue musical, même si de nouveaux thèmes musicaux sont présents. Les décors sont plus variés (bateau, plan aérien...). Cependant, sa principale originalité reste le passage en pseudo 3D du téléport dont certains effets sont remarquables. L'ambiance, toujours aussi aquatique, a le mérite de vous garder dans un état relativement calme (ce n'est pas du Daytona arcade !), contrairement à d'autres jeux, à condition de savoir allier adresse, patience et réflexion, ce qui n'est pas forcément évident ! Néanmoins, ceux qui ont apprécié le premier y trouveront leur compte. "Jeu pour filles" ai-je entendu dire ?!! Je ne pense pas. Mais il est vrai que si certaines hésitent encore à saisir le pad de leurs délicates petites mains pour un jeu de combat, Ecco 2, plus paisible, est un excellent moyen de les réconcilier avec le monde du jeu vidéo. YURIKO

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO — 699 F

		NBA JAM	**489,00**
ACTRAISER 2	479,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
ALADDIN	399,00	PSG SOCCER	349,00
DRAGON	449,00	RETURN OF THE JEDI	499,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00	RISE OF THE ROBOT	TEL
EQUINOX	**299,00**	ROCK AND ROLL RACING	299,00
FATAL FURY 2	399,00	SAILOR MOON	549,00
F1 POLE POSITION	299,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SIM CITY	389,00
FIFA SOCCER	449,00	SKYBLAZER	399,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00	SMASH TENNIS	449,00
JUNGLE STRIKE	459,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
KICK OFF 3	TEL	STREET RACER	499,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	299,00	STROUMPFS	329,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SUPER EMPIRE STIKE BACK	549,00
LEGEND	419,00	SUPER METROID	449,00
LEMINGS 2	TEL	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	**TEL**	TOP GEAR 2	499,00
MARIO COLLECTION	299,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**399,00**
MAXIMUM CARNAGE	549,00	VORTEX	549,00
MEGAMAN X	449,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MICKEY MANIA	549,00	WOLVERINE	549,00
MORTAL KOMBAT 2	**549,00**	WORLD CUP USA 94	399,00
MYSTIC QUEST	**389,00**	WWF RAW	549,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**199,00**	PILOT WINGS	199,00
STAR WING	**99,00**	POPULOUS	169,00
FLASH BACK	**199,00**	SPIDERMAN X MAN	199,00
		STAR WARS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER R TYPE	149,00
L'ARME FATALE	199,00	SUPER SWIV	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEMMINGS	199,00	T2 : ARCADE GAME	199,00
MR NUTZ	299,00	T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WING COMMANDER 2	199,00
PARODIUS	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PIERRE LE CHEF	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95 — 379 F

ALADDIN (EUR)	299,00	NIGEL MANSEL INDY	489,00
AERO THE ACROBAT	490,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
CASTE LUANIA	349,00	PGA EURO TOUR (EUR)	299,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON	425,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	RISE OF THE ROBOT	TEL
FIFA SOCCER 95	**379,00**	ROCK AND ROLL RACING	425,00
FLINK	TEL	SHAQ FU	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2 (USA)	549,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SPARKSTER	369,00
MAXIMUM CARNAGE (EUR)	499,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	**SUPER STREET FIGHTER** (EUR)	**399,00**
MEGAMAN	TEL	**URBAN STRIKE** (EUR)	**395,00**
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	**VIRTUA RACING(JAP)**	**499,00**
MORTAL KOMBAT II	499,00	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**	WOLVERINE	489,00
NBA LIVE 95	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00	WWF RAW	489,00

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette — 890 F

ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	495,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY 2	495,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DONKEY KONG COUNTRY	**TEL**
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
EARTH WORM JIM	549,00
FATAL FURY 2	449,00
FINAL FANTASY 3	590,00
GREAT CIRCUS MISTERY	549,00
INSPECTOR GADGET	299,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	449,00
LEMMINGS 2	549,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	TEL
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
POWER RANGERS	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SECRET OF MANA*	549,00
SHAQ FU	590,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	399,00
SUPER BOMBERMAN 2	495,00
SUPER METROID	399,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	539,00
SUPER STREET FIGHTER	**499,00**
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	**199,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**99,00**
FATAL FURY	249,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
NHL 94	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
DR FRANKEN	199,00
STREET KOMBAT	149,00

ACCESSOIRES

☞ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
☞ SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
☞ SUPER GAME MAGE	379F
☞ ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
☞ MANETTE ASCII	99F

MEGA PROMOS M.D

BUBSY (EUR)	169,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
GYNOUG (EUR)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
LOTUS II (EUR)	199,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	159,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
ZOOL (EUR)	169,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel	1390 F
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	1790 F

COTTON 100%	**299,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**399,00**
FIRE EMBLEM	299,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	649,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	590,00
RAMANCING SAGA 2	299,00
RAMNA 1/2 4	**349,00**
R TYPE 3*	299,00
SAMOURAI SPIRIT	590,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

NIGEL MANSEL + AP	**299 F**
DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**399 F**
RAMNA 1/2 4	**349 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**149,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FAMILY TENNIS	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	149 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

ET UNE NOUVELLE VERSION, UNE !

Fifa Soccer'95, c'est nouveau, ça vient de sortir ! Une fois de plus, EA montre qu'il sait faire des suites à nombre de ses jeux. Voyez les "John Madden" et autre "NHL Hockey" pour vous en convaincre. À ce rythme-là, on en a jusqu'en l'an 2000 ! Pour ceux qui connaissaient le "Fifa International Soccer", je rappelle qu'il s'agit d'un jeu de "foucheball" dans la plus pure tradition footballistique. Je résume brièvement pour les Schtroumpfs rouges : 22 joueurs (dont deux gardiens de filet géant) se lancent à corps perdu sur un terrain constitué d'herbe fraîche, à la poursuite d'un ballon de cuir qu'ils doivent mettre au fond dudit filet géant, à l'aide de leurs seuls pieds et tête. Si cela, a priori, vous semble d'une incongruité infernale, alors regardez TF1 ou Canal+ durant les soirées de championnats, je vous assure que ça existe réellement ! Pour un profane, je comprends que cela puisse n'être pas triste. Pour les autres (ceux qui ne me croient toujours pas), une seule solution : mettez-vous au rugby ! Ah, non, encore Electronic Arts !





FIFA SOCCER '95

Le choix des équipes est on ne peut plus vaste. Non seulement vous pouvez opter pour des équipes de clubs de différentes nations, mais en plus, vous pourrez également jouer dans la cour des grands avec les équipes internationales.







Lors du ralenti, appuyer sur "C" vous permettra de visionner votre action sous deux angles différents. Comme si on retournait l'image.



Le mode "reverse"

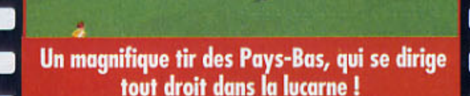
Lors du ralenti, appuyer sur "C" vous permettra de visionner votre action sous deux angles différents. Comme si on retournait l'image.



UNE ACTION MÉMORABLE, MA FOI !



Un magnifique tir des Pays-Bas, qui se dirige tout droit dans la lucarne !





Le gardien est sur la trajectoire du ballon, qu'il dévie d'une super claquette en corner !



Le coup de pied de coin est tiré...



Une tête superbe vient reprendre la balle !



Le gardien semble battu, mais la balle heurte la base du poteau !



Oh la la ! C'est extraordinaire !



Finalement, le gardien se saisit du ballon et c'est fini, et puis voilà. À vous les Diostu !

FACE À FACE FIFA INTERNATIONAL SOCCER CONTRE FIFA SOCCER'95



Il est évident que si vous aviez le premier volet, cette "suite" ne devrait pas vous être d'une grande utilité. À moins, bien sûr, d'être un "accro" total du jeu d'EA. Voici toutefois les principaux changements entre ces deux versions.

Les différences : dans "Soccer'95", il est maintenant possible de faire des têtes sur les dégagements des gardiens, sur un centre ou bien sur un corner. À ce propos, les centres sont désormais possibles en appuyant sur le bouton "A". Il suffit de se placer sur les ailes, et cela se fait de manière automatique. De même, lorsque vous êtes en possession du ballon, vous pouvez avancer balle au pied en appuyant très rapidement sur le bouton "B". C'est ce qui s'appelle dribbler, ou je ne m'y connais pas ! Maintenant, lorsque la balle est en l'air ou bien assez près du sol, vous faites soit un retourné, soit une reprise de volée. Il suffit d'avoir le bon timing ! Enfin, pour finir, non seulement les sprites sont plus gros et les scrollings plus fluides, mais en plus, on peut désormais donner un effet à la balle une fois qu'on l'a frappée



À force de jouer des dizaines de matches avec cette version, j'en suis devenu complètement dingue ! C'est d'ailleurs assez normal : plus on y joue et plus cela permet de mieux saisir les différences. C'est pourquoi je n'aurai qu'un seul conseil à vous donner : si vous possédez déjà le n°1, et à moins d'être fan, je ne crois pas vraiment que la suite en vaille la peine. Par contre, si vous n'avez jamais joué à ce jeu, vous pouvez foncer tête baissée : c'est du béton armé ! Surtout à quatre. Allez, bons matches ! TRAZOM



Sacré meilleur jeu (et non pas simulation) de football l'an passé, Fifa revient, revient parmi les siens. Des graphismes plus fouillés, de nouvelles attitudes pour les joueurs, un côté simulation beaucoup plus accentué - ce qui permet un jeu nettement plus technique - et la quasi-totalité des équipes nationales de D1 au monde : voilà ce que propose ce nouveau Fifa, ce qui, au passage, me permet de dire : "Allez Sochaux ! Allez Sochaux ! Allez le jaune et bleu !". Il fallait le dire. Malgré cette multitude de détails, le jeu reste semblable à la première mouture. On serait tenté de dire qu'un Fifa en vaut un autre. Maintenant, si Fifa ne fait pas déjà partie de votre ludothèque, et que le football est pour vous un sport formidable, il serait alors extrêmement regrettable de passer à côté. Vous voyez ce que je veux dire, "extrêmement regrettable"... T.S.R.

FIFA SOCCER '95

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS
GENRE • FOOTBALL
VERSION • FRANCAISE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS
1 A 4
CONTINUES
SAUVEGARDES



- De nouvelles équipes.
- Une plus grande fluidité.
- Des sprites de plus grande taille.
- De nouvelles possibilités de coups.



- J'ai déjà le premier.



17 GRAPHISMES
Les sprites sont de plus grande taille que dans le un, mais c'est quasiment tout ce qu'il y a de nouveau. Ça reste bon.

16 ANIMATION
Cette fois, les scrollings ne vous empêchent pas de voir vos joueurs évoluer sur le terrain.

17 MANIABILITÉ
C'est toujours aussi parfait. Voire plus. C'est parfait dans la perfection, en fait !

16 SON/BRUITAGE
De nouvelles digits sonores ont été ajoutées au jeu (samba brésilienne !), mais rien de bien original en réalité.



POUR CEUX QUI ONT LE 1 :
82%
POUR CEUX QUI N' ONT RIEN
95%



GRATUIT POUR
TOUTES COMMANDES
UN TEE SHIRT
HARWEST GAMES

HARWEST GAMES ACHAT VENTE

TOUT JEUX MEGADRIVE
SUPERNINTENDO OCCASION
AUX MEILLEURS PRIX

PAIEMENT CASH

GOODIES DBZ

CARDASS 94	5 F
RAMICARDS 94	8 F
MANGAS DBZ FR	35 F
FIGURINE BATTLE 2	99 F

BOUTIQUE

PORTE CLESF STREET FIGHITER	45 F
PORTE CLEFS MAR10	49 F
MONTRE STREET tl5HTER	99 F
FIGURINE STREE~T FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F

LE CLUB HARWEST GAMES

HARWEST GAMES
CLUB



NOM . . . .DUPONT . . . .
PRENOM . .JULIEN . . . .

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE

CATALOGUE

SEULEMENT **88 F**

VOUS DESIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES CONTACTEZ NOUS AU **78 63 60 80**
LISTES DES DISTRI BUTEURS HARWEST GAMES - FAX 78 63 60 85

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

VIDEO GAMES CLUB
119 AV DE ST LOUP
13010 MARSEILLE

STAR GAMES
38 RUE FLORIAN
30100 ALES

CLAP VIDEO
11 RUE DU COMMERCE
37210 VOUVRAY

NON STOP VIDEO
9 PLACE DU 14 JUILLET
47000 AGEN

LORD VIDEO
23 BOULEVARD CARNOT
49100 ANGERS

ROLLIN GAMES
10 RUE DE RENNES
53000 LAVAL

UNIVERS DES JEUX
6, RUE ARISTIDE BRIAND
26300 BOURG DE PEAGE

VIDEOMAT
11 AVENUE DE LA GARE
59500 MAUBEUGE

DISCOUNT VIDEO
32 RUE DU CAMP DROITE
62 200 BOULOGNE S/MER

VIDEO LASER 3
2A ROUTE DE BRUMATH
67460 SOUFFELWEYERSHEIM

VIDEO LASER 2
85 RUE DES JESUITES
67100 STASBOURG

INFO GAM E
113 RUE A FRANCE
69100 VILLEURBANNE

VIDEOTEC
22 RUE PASTEUR
69190 SAINT FONS

STREET GAM ES
72 AVENUE DE VERDUN
69330 M EYZIEU

VIDEODISC
2 AVENUE JEAN JAURES
70400 HERICOURT

PARAY VIDEO
19 COURS JEAN JAURES
71600 PARAY LE MONIAL

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARD
74700 SALLANCHES

VIDEO FOLIES
34 AV ROGER SALENGRO
77290 MITRY LE NEUF`

INTER VIDEO
C/C LE PREY
88160 LE THILLOT

CELEST VIDEO
28 RUE DES BRASSERIES
88200 REMIREMONT

MICRO 2000
5 PASSAGE DE L ECU
89100 SENS

PIT GAM E
40 RUE DES LAITIERES
94300 VINCENNES

VIDEO 10
10 AVE DE LA GARE
95150 TAVERNY



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	NBA SHW DOWN	379 F
AER0 THE ACROBAT	369 F	NBA BASKETBALL 95	TEL
ACTRAISER 2	389 F	NSPN BASEBALL	399 F
AMERICAN TAIL	399 F	OPERATION EUROPE	439 F
ANIMANIAC	TEL	PGA TOUR GOLF 2	389 F
BRAIN LORD	439 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	P0WER RANGER	439 F
CLAYMATES	429 F	P0PEYE'S ADVENTURE	399 F
CLAYFIGHTER	429 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PAC ATTACK	349 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	SHAQ FU	399 F
EQUINOX	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	SECRET OF MANIA	449 F
FIFA SOCŒR	389 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
FI ROC 2	419 F	STUN RACE FX	429 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SUPER METROID	409 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
KING OF DRAGON	479 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
LEGEND	419 F	SUPER PINBALL	389 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER TETRIS 2	399 F
LEMMINGS 2	489 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
LETHAL ENF0RCER	459 F	TURN AND BURN	429 F
LUFIA	459 F	VORTEX	439 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	WORLD HERO 2	439 F
MISTER NUTZ	359 F	FINAL FANTASY 3	439 F
MEGAMAN X	389 F	LORD OF THE RING	409 F
NHL HOCKEY 94	389 F	SPARKSTER	399 F
NBA JAM	409 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	PELE 2	389 F
AER0 THE ACROBAT	349 F	POWER INSTINCT	TEL
BATTLE TECH	409 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
BALIZ	399 F	PHANTASY STAR IV	459 F
CONTRA HARD COP	399 F	PIRATE G0LD	359 F
ÇOMBAT CAR	349 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
COLUMNS 3	319 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	RAGNACENTY	389 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	REBEL ASSAULT	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
DUNE 2	399 F	SONIC 3	389 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	STREET 0F RAGE 3	419 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
FLINK	TEL	SHAQ FU	399 F
FIFA S0CCER	349 F	SHINING F0RCE II	TEL
FORMULA ONE	389 F	SHADOW RUN	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F	TITI ET GROSMINET	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	URBAN STRIKE	399 F
LANDSTALKER	399 F	VIRTUA RACING	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	VIRTUAL BART	399 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
MARIO ANDRETTI	389 F	WORLD CHAMPION S0CŒR 2	379 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	ZERO TOLERANCE	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	DYNAMITE HEADY	419 F
NBA SHOWDOWN	389 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
NBA JAM	389 F	SPARKSTER	369 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
NHLPA 95	419 F	POWER RANGER	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
0UT RUNNER	379 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F

GAME BOY / GAME GEAR

GAME BOY		GAME GEAR	
DONKEY KONG	239 F	ALADDIN	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F	COCA COLA KID	199 F
MORTAL KOMBAT II	249 F	CHOPLIFTER	229 F
POWER RANGER	209 F	GP RIDER	229 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F	JURASSIC PARK	189 F
SAILOR MOON	149 F	MS PAC MAN	209 F
ZELDA	229 F	M0RTAL KOMBAT II	279 F
STOP THAT ROACH	219 F	ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
CONTRA	229 F	SENSIBLE SO0CER	219 F
MEGA MAN 5	229 F	SONIC SPINBALL	199 F
NBA JAM	249 F	SONIC 3	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F	INCREDIBLE HULK	269 F
MICKEY MOUSE	219 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
NINJA BOY 2	169 F	CAESAR PALACE	239 F
DRACULA	209 F	DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	HEART OF ALIEN	399 F
DARK WIZARD	369 F	DUNE	399 F
DRAGON' S LAIR	429 F	BATTLECORP	349 F
JURASSIK PARK	399 F	NBA JAM	399 F
MEGA RACE	359 F	ANDROID ASSAULT	399 F
MORTAL KOMBAT	319 F	REVENGERS OF VENGENCE	359 F
COOL SPOT	409 F	LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET)	
REBEL ASSAULT	369 F	459 F	
RISE OF DRAGON	379 F	LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SHINING FORCE	449 F	SOUL STAR	359 F
TOMCAT ALLEY	399 F	MEGA RACE	369 F
W0RLD CUP USA 94	379 F	CRIME PATROL	389 F
CLIFFANGHER	359 F		

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	219F	
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F	SUPER 6 avec 2 MANETTES	
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F	SUPER NINTENDO	219 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS)		CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F	CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F	ADAPTATEUR (MEGADRIVE)	69 F
MANETTES SANS FIL :		ADAPATEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
PRO 6 = avec 2 MANETTES (MEGADRIVE)			

DEVENEZ DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES

POUR CREER UN MAGASIN DE JEUX VIDEO

CONTACTEZ-NOUS AU : 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON

TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
TEL ....
DATE DE NAISSANCE ....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : ....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

TAZMANIA

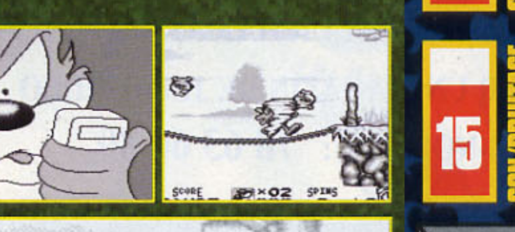
TAZMANIA	
EDITEUR	BANDAI
GENRE	PLATES FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
MACHINE	GAME BOY
CONTINUES	3

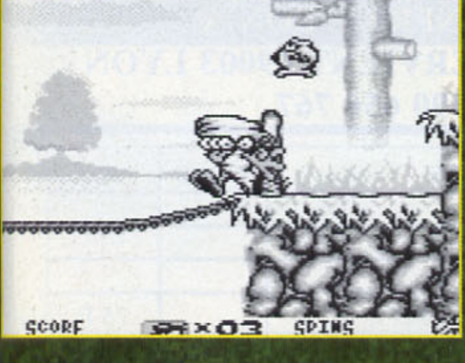
Ce bon vieux Taz est de retour ce mois-ci, après des aventures sur Megadrive. Pour la première fois sur Game Boy, vous allez prendre le contrôle du diable de Tasmanie qui a déjà tant roulé sa bosse sur console. Le jeu est complètement orignal et ne reprend que le classique cyclone, ar -me redoutée par tous les ennemis de Taz. Ce cyclone élimine les ennemis un à un, mais attention, lorsque vous êtes en trse, vous ne contrôlez pas vos mouvements, c'est dangereux ! Un autre moyen de venir à bout des ennemis est de leur sauter sur le crâne. Mais attention là aussi, certains ennemis sont insensibles. Les niveaux sont originaux donc, et on retrouve quand même l'esprit du cartoon et le principe du jeu de plate-forme. Techniquement, le jeu est d'excellente facture avec des sprites nombreux et surtout assez gros (Taz notamment, et c'est heureux). Si vous voulez jouer à un bon jeu d'action Sunsoft sur Game Boy, pas de doutes, vous devez vous procurer ce jeu.

OLIVIER





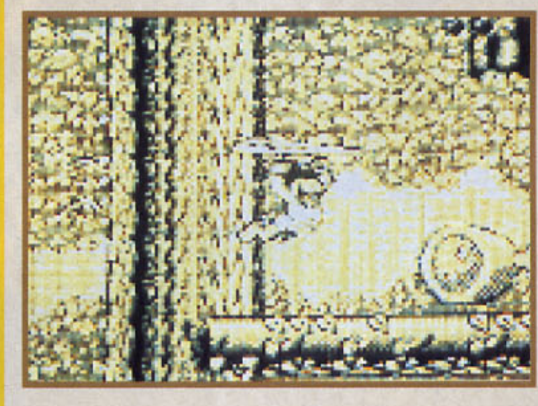








SUIVEZ LA FLECHE !

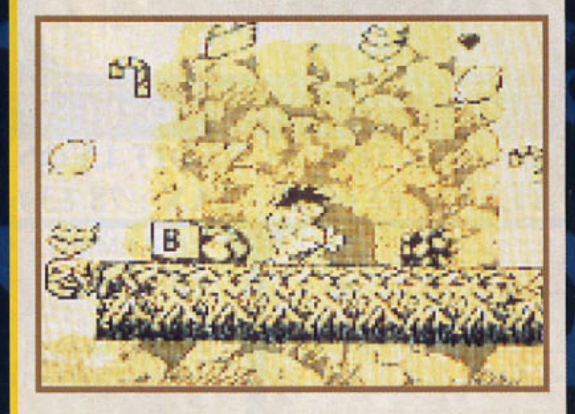


PREHISTORIK MAN

PREHISTORIK MAN	
EDITEUR	TITUS
GENRE	PLATES FOR…
DIFFICULTE	MOYEN…
NIVEAU DE DIFFICULT…	
NOMBRE DE JOUEURS	
MACHINE	GAME B…
CONTINUES	3

L'équipe française de Titus bosse depuis pas mal de temps sur des versions Super Nintendo et Game Boy du jeu micro Prehistorik Man. Sur Game Boy, on découvre un jeu de plates-formes d'arcade qui reprend l'esprit de la version Super Nintendo (qui s'annonce plutôt excellente). Je veux dire par là que les graphismes des décors sont hyper fournis, même trop parfois, ce qui nuit à la lisibilité du jeu sur le petit écran de la machine. Les sprites sont énormes et la musique très rythmée. Le principe du jeu est assez novateur dans le genre, puisqu'il fait apparaître des flèches aux endroits où les ennemis vont apparaître. Une fois que vous leur avez tapé dessus, ceux-ci laissent échapper des bonus qu'il ne faut pas oublier d'aller attraper. Le jeu se déroule comme un jeu de plates-formes dans des décors préhistoriques, et le nombre de niveaux est impressionnant. Graphiquement réussi (outre le problème de lisibilité) et très drôle, ce jeu mérite de trôner dans toutes les ludothèques d'amateurs d'action sur Game Boy.

OLIVIER



17 GRAPHISME 16
17 SON/BRUITAGE 15





Coupon découpé :(



I'VE GOT THE BLUES !

BLUES BROTHERS

A la poursuite du juke-box perdu, c'est le grand retour des deux rockers en costard cravate sur Game Boy. On retrouve donc Jack et Elwood dans des aventures encore plus plates-formes que lors du premier épisode. Ce jeu n'est en effet pas la suite du premier volet, mais plutôt une adaptation du jeu déjà sorti sur Super Nintendo. On retrouve donc les sprites du jeu 16 bits, version petit écran, avec le même principe d'interaction cher à Titus (tous les sprites à l'écran interagissent de façon cohérente). Du coup, le peps du jeu SN se ressent dans la version Game Boy que je trouve a posteriori beaucoup plus prenante que le premier volet. Ce jeu est bourré de passages passionnants, follement dangereux et souvent très ardus à passer. C'est parfois trop difficile et du coup ennuyeux, mais le plus souvent motivant et bon pour la durée de vie. On joue donc à un véritable jeu d'arcade bien réalisé et prenant. Je le conseille aux amateurs de plates-formes et aux champions des curseurs ! OLIVIER

BLUES BROTHERS

EDITEUR · TITUS
GENRE · PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE · 4 MB
MACHINE · GAME BOY
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX · 17
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUS · 3

GRAPHISME	ANIMATION	SON/BRUITAGE	MANIABILITE
15	15	17	14

LA CHASSE AUX CANARDS

DUCK TALES 2

Ce jeu est déjà sorti depuis longtemps en import, et c'est avec joie que je me suis repenché dessus pour ce test officiel. Si vous ne connaissez pas le premier volet, je vous présente la chose succintement : Capcom a inventé un nouveau genre avec un mélange subtil d'action et d'aventure. Le côté original, c'est que l'action se déroule en vue de profil et non en vue isométrique comme les autres jeux du genre. On joue donc à un jeu de plates-formes dans lequel on dirige l'Oncle Picsou. Ce dernier peut rebondir sur sa canne et même s'en servir pour frapper ennemis et objets. L'espace de jeu est immense et on va de surprises en surprises. La réalisation est excellente, et je conseille cette cartouche à tous les amateurs de Capcom. Je m'adresse aussi aux possesseurs du premier épisode qui doivent impérativement se procurer ce petit bijou. Voilà ! OLIVIER.

DUCK TALES 2

EDITEUR · CAPCOM
GENRE · ACTION/ AVENT
MACHINE · GAME BO
DIFFICULTE · MOYENN
NIVEAU DE DIFFICULTE
NOMBRE DE JOUEURS ·
CONTINUS · MOT DE PA

GRAPHISME	ANIMATION	SON/BRUITAGE	MANIABILITE
15	16	15	15

Coupon découpé :(

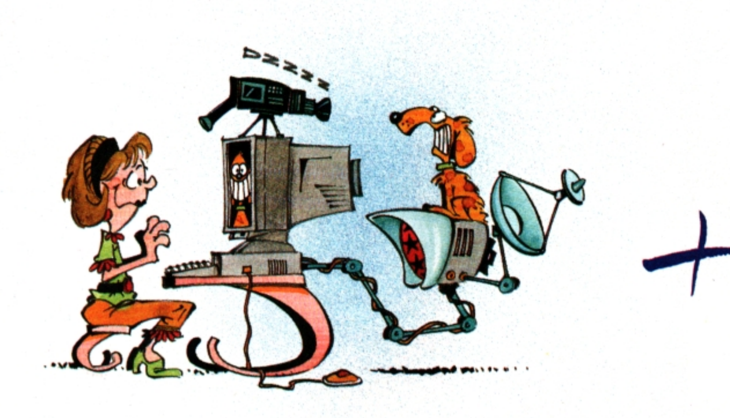
4E SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

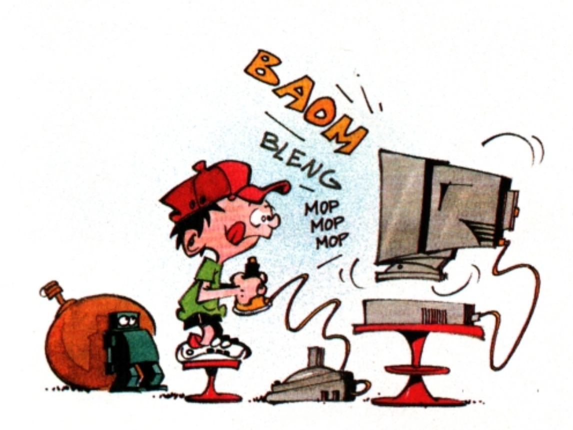
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



\+



\+



\+







payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à SUPERGAMES

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

Nom : ______________ Prénom : ______________ Année de naissance : |__|__|

Adresse : ______________________________

Code postal : ________ Ville : ______________________

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX ● FAX : 47 56 11 90

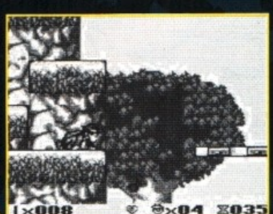
JOY 36


DRAGON BALL Z
ILS ARRIVENT...
© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation . Licence MMP
AK VIDEO
En vente chez tous les bons magasins
et dans toutes les grandes surfaces
.Revendeurs, contactez nous .
tel : (1) 49 39 01 66
Dans 14 aventures inédites en version française
pour la première fois .
... à suivre la collection JAPANIMATION en V.O sous-titré :
- les dernières OAV Ranma 1/2
(volumes 1 à 6)
- Le film Macross (Robotech)
et bien d'autres encore ...

I'VE GOT THE BLUES !

A la poursuite du juke-box perdu, c'est le grand retour des deux rockers en costard cravate sur Game Boy. On retrouve donc Jack et Elwood dans des aventures encore plus plates-formes que lors du premier épisode. Ce jeu n'est en effet pas la suite du premier volet,

BLUES BROTHERS







mais plutôt une adaptation du jeu déjà sorti sur Super Nintendo. On retrouve donc les sprites du jeu 16 bits, version petit écran, avec le même principe d'interaction cher à Titus (tous les sprites à l'écran interagissent de façon cohérente). Du coup, le peps du jeu SN se ressent dans la version Game Boy que je trouve a posteriori beaucoup plus prenante que le premier volet. Ce jeu est bourré de passages passionnants, follement dangereux et souvent très ardus à passer. C'est parfois trop difficile et du coup ennuyeux, mais le plus souvent motivant et bon pour la durée de vie. On joue donc à un véritable jeu d'arcade bien réalisé et prenant. Je le conseille aux amateurs de plates-formes et aux champions des curseurs ! OLIVIER



BLUES BROTHERS

EDITEUR • TITUS
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
MACHINE • GAME BOY
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 17
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUS • 3



GRAPHISME	ANIMATION	SON/BRUITAGE	MANIABILITE
15	15	17	14

GLOBAL 85



LA CHASSE AUX CANARDS



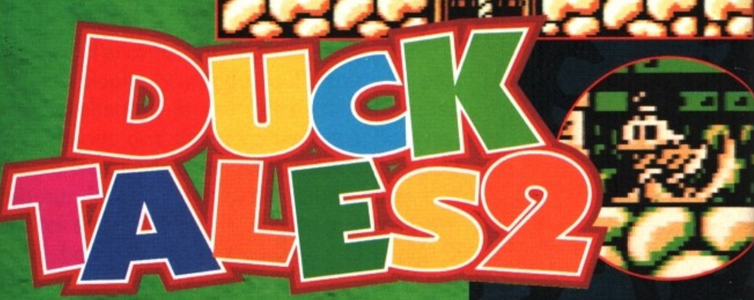
Ce jeu est déjà sorti depuis longtemps en import, et c'est avec joie que je me suis repenché dessus pour ce test officiel. Si vous ne connaissez pas le premier volet, je vous présente la chose succintement : Capcom a inventé un nouveau genre avec un mélange subtil d'action et d'aventure. Le côté original, c'est que l'action se déroule en vue de profil et non en vue isométrique comme les autres jeux du genre. On joue donc à un jeu de plates-formes dans lequel on dirige l'Oncle Picsou. Ce dernier peut rebondir sur sa canne et même s'en servir pour frapper ennemis et objets. L'espace de jeu est immense et on va de surprises en surprises. La réalisation est excellente, et je conseille cette cartouche à tous les amateurs de Capcom. Je m'adresse aussi aux possesseurs du premier épisode qui doivent impérativement se procurer ce petit bijou. Voilà ! OLIVIER.



DUCK TALES 2

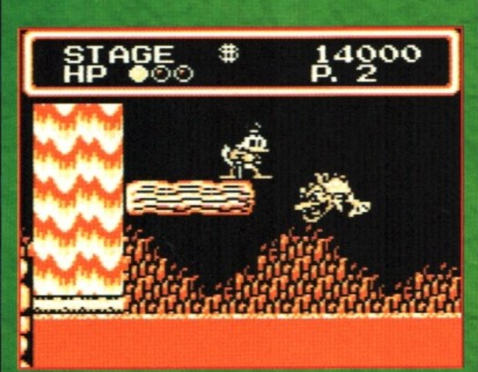
EDITEUR • CAPCOM
GENRE • ACTION/ AVENTURE
MACHINE • GAME BOY
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUS • MOT DE PASSE





DUCK TALES 2





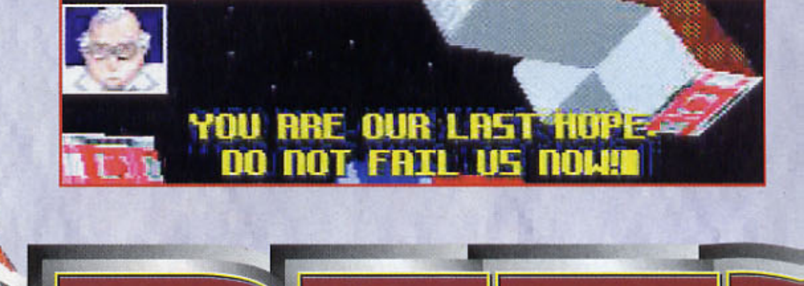
GRAPHISME	ANIMATION	SON/BRUITAGE	MANIABILITE
15	16	15	15



GLOBAL 89

UN GRAND VOYAGE DANS LE VORTEX-ÉCRABLE...

Aïe, aïe, aïe ! Que se passe-t-il ? Les hordes barbares Aki-Do ont attaqué le système stellaire Deoberon et sont en train de faire un carnage parmi les populations des planètes habitées. Leur objectif est de dérober la source vitale des êtres vivants appelée "Ai-Core". Le hic : la protection du cœur, car les scientifiques ont pensé à enrober ce "Ai-Core" d'une matière indestructible. C'est pourquoi les Aki-Do, pour l'emporter, ont été forcés de découper le lot en cinq segments. À vous de les récupérer avant qu'ils ne disparaissent définitivement dans le Vortex... Voilà approximativement comment peut se résumer l'histoire, ou, plutôt, ce que j'en ai compris. De toute façon, sachez que le préambule importe peu puisque, pour gagner - je vous souhaite bien du courage avant de voir la fin du jeu - voici ce que vous devez assimiler : sept missions mi-shoot'em up, mi-action-réflexion, un robot transformer de la mort-qui-tue, et de la 3D à gogo.



VORTEX

Exercez-vous !

Pour vous habituer au contrôle du robot, vous pouvez commencer par un petit apprentissage qui passe par une explication de chaque mouvement, en fonction des touches du paddle par le lieutenant Dante. Ensuite, pourquoi ne pas partir vous entraîner "pour de vrai" grâce au mode "practice" qui propose trois missions différentes (destruction de pyramides, récupération d'objets...) ?





Dès les premiers instants, on ne peut s'empêcher de penser à Starfox. Et pour cause, puisque le logo de "Argonaut" (les programmeurs) apparaît à l'écran à peine la cartouche enclenchée, et peu après l'affichage d'un autre logo, celui du "FX". Comme dans Starfox, le joueur se retrouve plongé dans un univers bourré de blocs en 3D multicolores, dont la laideur fait l'unanimité à la rédaction. Seul le différentiel, lumineux comme celui de certains niveaux d'Actraiser II, peut être qualifié de "beau" par rapport au reste. Mais la grande nouveauté vient de l'effet 3D non précalculée, contrairement à son prédécesseur. Le robot se déplace dans toutes les directions sans pour autant pouvoir sortir de l'aire de jeu. L'intérêt s'en trouve grandement renforcé, d'autant que les missions sont relativement variées. "Pourquoi pas plus de 90 % ?", demanderez-vous. "Pourquoi une difficulté aussi grande?" - du délire, cela nuit au plaisir du joueur - ."Et une maniabilité aussi nulle ?", vous répondrai-je.

JUDGE DREDD 

Les obstacles



Les obstacles sont multiples et variés d'un niveau à l'autre. Dans l'espace intersidéral, sur une terre désolée, sous terre ou sur des plates-formes suspendues dans les airs, vous devrez faire preuve de doigté et d'imagination - de mémoire aussi, pour les énigmes avec les blocs à remettre dans l'ordre (voir photo) - pour réussir la mission. Profitez-en, car en jouant, vous n'en aurez guère le temps !



En appuyant sur Pause, vous aurez droit à la carte des lieux, que vous soyez en plein air ou dans des couloirs souterrains. Indispensable pour se repérer, la carte montre où se situent les objets importants à détruire ou à ramasser lors d'une mission, par des pixels de couleurs clignotants.



Troisième jeu utilisant le Super FX, Vortex se rapproche énormément de Starwing. C'est en effet le même staff qui a travaillé sur Starwing et sur Vortex, Stunt Race FX ayant été développé au Japon. Bref, on se retrouve avec la suite logique du shoot-them-up qui nous avait tellement plu. Si Vortex est bien réalisé et très prenant, il n'apporte cependant pas de réelles nouveautés. Le vaisseau a simplement mué en sorte de "transformer multi-tâche", et le principe est toujours le même : on fonce (pas trop quand même !) et on tire jusqu'au prochain boss. Mais ne nous plaignons pas trop non plus, car il s'agit d'un genre et le genre perdure aujourd'hui avec une cartouche aux graphismes réussis et aux musiques techno excellentes. J'ai trouvé le jeu particulièrement difficile, un bon point pour la durée de vie, mais un mauvais point pour les plus jeunes. Vortex est réussi, mais pas vraiment novateur.

OLIVIER





Vous pilotez une sorte de robot "transformer" capable de marcher (le "Walker"), de voler (le "Sonic Jet"), de rouler (le "Land Burner") et de glisser (c'est ce qu'on dira pour le "Hard Shell"). Le "Walker" bénéficie de quatre types d'armes différents et peut avancer, reculer, sauter et se retourner. Le "Sonic Jet" speede, par définition, mais ne comporte qu'un tir laser. Le "Land Burner" accélère bien, lui aussi, mais sur le sol, cette fois, normal ! Enfin, le "Hard Shell" vous rend invincible, mais la seule action possible consiste en une méga-explosion (vous possédez trois bombes au départ de chaque mission). Faites le bon choix au bon moment, en sachant que seul le "Walker" peut ramasser les objets.

VORTEX

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • ACTION/SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • HYPER HARD
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Missions variées graphiquement, et captivantes.
- Pouvoir se balader où l'on veut.



- Trop de blocs.
- Difficulté très mal dosée.
- Maniabilité de m...



GRAPHISMES — 13
Blocs en 3D trop grossiers, trop visibles. Les courbes sont uniquement présentes dans le différentiel (nuages, soleil...) souvent très beau.

ANIMATION — 15
Seul reproche : les objets (ennemis...) apparaissent au dernier moment. Sans quoi, tous les mouvements du "transformer" sont fluides.

MANIABILITÉ — 10
"Transformer" très difficile à gérer dans les moments de panique. Entre les mutations et le choix de tirs différents, le joueur se perd.

SON/BRUITAGE — 16
Bande-son limite techno qui colle bien à l'action du moment. On s'imagine sans problème à bord du robot, le robot-radio à fond.



Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH au Meilleur Tarif*

*Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD***

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

CD ROM PC et MAC Neuf et Occas

Nintendo
SEGA
3 DO
ATARI
SNK
NEC
AMIGA CD 32

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat ***

Pour les appels de Paris vers Province, faire le 16 avant le numéro

DOCK GAMES 7, cours Gambetta	LYON Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES 4, rue du Pas St Georges	BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES 41, rue Boisnet	ANGERS Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES 17, Av Félix Viallet	GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES 7, rue Beaulieu	ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES Galerie Sainte Marthe	NIORT Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES 1, Cité Chabert (Pl de la république)	VALENCE Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES 13, rue de Rohan	St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES 5, rue Auguste Comte	TOURS Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES Place de la Halle	BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES 4, rue Georges Tessier	St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES 380, Av du Gle De Gaulle	St-Laurent du Var NICE Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES 15, rue Four des Flammes	MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES 200, Av Pierre Lanfrey	CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES 28, rue Pannecau	BAYONNE Tél : 59-59-41-61
DOCK GAMES 103, rue Bannier	ORLEANS Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES 5, Place Clément	STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
DOCK GAMES 36, rue Albert 1er	La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
DOCK GAMES 55, rue Auguste Kerven	BREST Tél : 98-46-59-10
DOCK GAMES 44, rue aux Fèvres	CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement ** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES

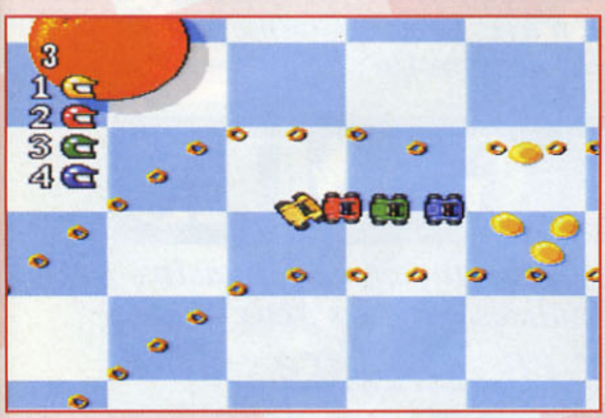
*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

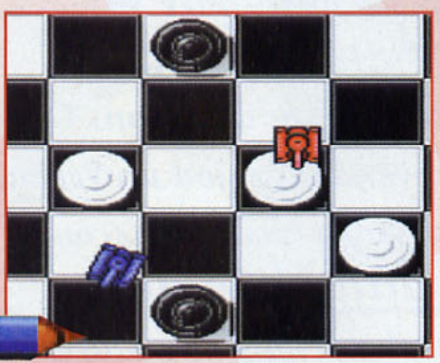
Super Nintendo

MAJORETTE NOT DEAD !

MICRO MACHINES

SINGLE RACE (4 JOUEUR)
Grâce au quintupleur (utilisé en quadrupleur pour l'occasion), il est possible de jouer à quatre simultanément dans ce mode qui vous permet de sélectionner votre stage.





Un paradoxe terrible que ce damier et ses tanks : la réflexion vaut-elle mieux que la guerre ? Les deux petits tanks ne se posent pas la question, d'autant qu'ils peuvent se tirer dessus...

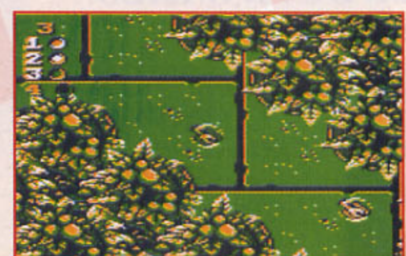
Sorti depuis bien longtemps sur Megadrive, cette course en vue de dessus utilise les petits bolides dont vous faites tous la collection en cachette. Je rappelle que les Micromachines sont des petites voitures dans le plus pur style des Majorettes. En mode "un joueur", vous allez prendre le volant de plusieurs machines différentes. En fait, chaque stage propose un circuit différent, mais aussi des bolides différents (tank, buggy, hélico, etc.). Comme les voitures sont censées être petites, les décors représentent des éléments de décors de la maison grandis à outrance. Les modes de jeux sont variés, puisqu'ils vous permettent de jouer en mode "course normale" ou en éliminant votre adversaire en le faisant sortir de l'écran. Ce principe se retrouve en mode "quatre joueurs simultané". Car on peut jouer à quatre avec le multilink Super Nintendo.

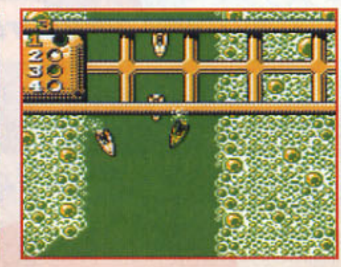


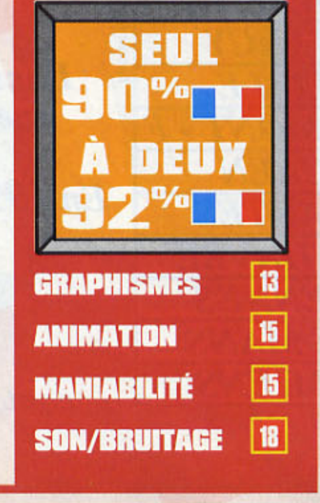
Micromachines n'est pas ce que l'on peut appeler le jeu de l'année, comparé aux big titres testés ce mois-ci. Par contre, il constitue une petite surprise sur Super Nintendo. Il faisait en effet penser à un petit budget lors de sa sortie sur Megadrive (Codemaster oblige), mais il a pris une seconde jeunesse sur Super Nintendo. C'est surtout le jeu à quatre qui est réussi, car il faut bien l'avouer, seul, on finit par s'ennuyer. Lorsque l'on joue à quatre, donc, on n'arrive plus à décoller de l'écran. Les parties endiablées se suivent avec des bolides aux fonctions différentes et les nombreux stages. Un jeu réussi. OLIVIER

Game Boy

La version Game Boy est curieusement plus prenante que sa grande sœur en mode "un joueur". Sur le petit écran, le jeu rend mieux avec sa vue de dessus qui scrolle. Un vrai régal qui passionnera tous les amateurs d'action et de course.







GRAPHISMES	13
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
SON/BRUITAGE	18

MICROMACHINES

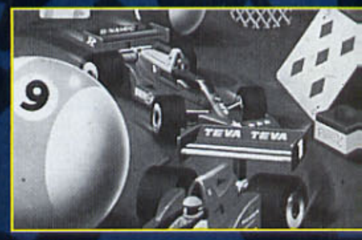
EDITEUR · SONY
GENRE · COURSE DE BOLIDE
NOMBRE DE NIVEAUX · 10
NIVEAU DE DIFFICULTÉ · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1 A 4
CONTINUES · NON



- On peut jouer à quatre simultanément.
- Une fluidité exceptionnelle.
- Des graphismes mignons.



- Un mode un joueur lassant.
- Bref, il vaut mieux être quatre.



GRAPHISMES 14
Les graphismes sont colorés bien réalisés, mais pas vraiment tous exceptionnels (certains sont très bea

ANIMATION 16
C'est un peu statique dans les décors, mais les bolides vont vite et les décors scrollent "multidirectionnellement".

MANIABILITÉ 17
Les bolides se contrôlent merveilleusement et l'on a prend à contrôler leur iner rapidement.

SON/BRUITAGE 16
C'est gai, varié et de bonne qualité. Le rythme est sou intense, ce qui excite enco plus à quatre joueurs...



ENTREZ DANS LA 3ème DIMENSION!

VorteX

SUPER FX

- Une nouvelle version de l'effet Super FX
- Une animation entièrement réalisée en 3D
- Des rotations dans l'espace à 360°
- Des heures de jeu infinies dans un monde d'acier
- Une musique techno qui décoiffe.
- *Explorez les terres désertiques de Cryston, le monde mystérieux des Astéroïdes, le désert brulant de Thermis, le monde volcanique de Magmeno.... Armé de lasers, fusées, canons, missiles et bombes, combattez des monstres mécaniques, des pilotes kamikazes et d'énormes bosses. Utilisez des véhicules futuristes tels que robot, avion, voiture et coquillage.*





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

*2.19F. la minute



COMPTANT
ACHETE ECHANGE* VEND
JEUX VIDEO NEUFS OU OCCASION - CONSOLES - ACCESSOIRES

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

3DO

• **3DO PAL**	**2.990 F**
• 3DO PAL + 3 jeux	3.990 F
• Carte FMV	NC
• Carte 3DO PC	NC
• Joypad	349 F
• Pistolet	349 F
• Joystick	NC
• Adaptateur	NC
• Flight stick truemaster	NC

Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS & OCCASION

• SLAYER	375 F	299 F
• SOCCER KID	299 F	249 F
• SPACE SHUTTE	375 F	
• ALONE IN THE DARK	375 F	249 F
• BASE BALL	375 F	
• BEACH VOLLEY	375 F	
• ROAD RUSH	375	
• BURNING SOLDIER	375 F	299 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DRAGON BALL Z	NC	
• FIFA SOCCER	375 F	
• GEX	375 F	
• GRIDDER	349 F	249 F
• IMMORTAL DESIRE	375 F	
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• MICROCOSM	375 F	249 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OUT OF THIS WORLD	349 F	249 F
• PATAANK	375 F	
• SAMOURAi SHODOWN	NC	
• SHERLOCK HOLMES VF	349 F	249 F
• SHOCK WAVES	349 F	249 F
• SKIING	375 F	
• SPACE ACE	375 F	
• STARCONTROL II	375 F	249 F
• TENNIS	375 F	
• THEME PARK	375 F	
• VIRTUAL VIVID	375 F	
• VR STALKER	375 F	
• WAY OF WARRIOR	375 F	249 F
• WING COMMANDER	375 F	199 F

Echangez un de vos jeux 3 DO

(uniquement liste 3DO ou nous téléphoner) contre :

- Total Eclipse ou Docteur Hauser + 50 F
- Way of warrior ou Microcosm + 100 F

Jaguar



JAGUAR FRANCAISE +1 Jeu 2.190 F

✔ **JAGUAR FRANCAISE 299 F**

• Garantie 1 an
• **Manette 299 F**

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE JAGUAR, NOUS RACHETONS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL

JEUX NEUFS
Notice en Français

• AIRCARS	499 F
• ALIENS US PREDATOR	499 F
• BRUTAL SPORT FOOTBALL	399 F
• CHECKERED FLAG II	499 F
• CLUB DRIVE	399 F
• CRESCENT GALAXY	399 F
• DINO DUNES	399 F
• DOOM	499 F
• DOUBLE DRAGON V	449 F
• DRAGON BRUCE LEE	499 F
• FIGHT FOR LIFE	499 F
• KASUMI NINJA	499 F
• KICK OFF 3	399 F
• RAYMAN	499 F
• RAIDEN	399 F
• RISE OF THE ROBOTS	499 F
• STAR RAIDERS	399 F
• TEMPEST 2000	449 F
• THEME PARK	449 F
• TROY AIKMAN (Foot US)	399 F
• WOLSTEIN 3D	499 F
• ZOOL II	449 F

Nintendo

✔ **SUPER NINTENDO* 499 F**

✔ **SUPER NINTENDO française + STREET FIGHTER II 699 F**

ACCESSOIRES

✔ ADAPTATEUR UNIVERSEL	69 F
✔ DYNA 1 JOYPAD	69 F

JEUX NEUFS

• DONKEY KONG	499 F
• FINAL FANTASY III	479 F
• SECRET OF MANA	499 F
• LE ROI LION	449 F
• DRAGON	479 F
• ACTRAISER II	399 F
• F1 POLE POSITION II	449 F
• DBZ III	499 F
• MORTAL KOMBAT II	449 F
• RETURN OF JEDI	449 F
• STREET RACER	449 F
• SPARKSTER	449 F
• SHAQ FU	449 F
• MAXIMUM CARNAGE	479 F
• SUPER STREET FIGHTER II	449 F
• BATMAN ET ROBIN	449 F
• MICKEY MANIA	449 F
• EARTHWORM TIM	449 F

NOUVEAU DISTRIBUTEUR JAGUAR A LYON
TEL (16) 72 75 92 84
90 rue Massa - 69003 LYON
NOUVEAU

NOUS ECHANGEONS TOUS VOS JEUX JAGUAR
ECHANGE

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Bordeaux	203 , rue Ste Catherine	33000	
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.



MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
News, promos, échanges, occasions, VPC
(la moins chères de France)

• • • REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS • • •
Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans, CONTACTEZ-NOUS
au 43 55 72 77

Megadrive

UNE HISTOIRE D'ÉCHIDNÉ-FASTE

Pour bien comprendre les tenants et les aboutissants de Sonic & Knuckles, la toute dernière aventure du Hedgehog et de son nouveau compagnon, un échidné australien, il me fallut apprendre la langue du hérisson bleu (avant de la manger, NDJD). Trois mois de cours intensifs suffirent, et aujourd'hui, je peux témoigner sans scrupule. Dans Sonic 3, la mascotte hérissée échouait une fois de plus dans sa tentative de meurtre. Or, dans le contrat liant Sonic à Maître Sega que j'ai sous les yeux, il était clairement stipulé que Robotnik disparaîtrait à jamais après la bataille. Par ailleurs, dans le contrat de Robotnik, il était aussi inscrit noir sur blanc qu'il devait, je cite : "se laisser battre jusqu'à ce que mort s'en suive". Mais le docteur a naturellement préféré le résilier et fuir avec une somme d'argent colossale. D'où cette nouvelle aventure que je vous laisse le loisir de découvrir ici.

SONIC & KNUCKLES

SONIC & KNUCKLES
EDITEUR · SEGA
GENRE · PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 0
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · OUI

UP
- Le système des trois jeux en un.
- La bonne durée de vie du jeu.
- Le niveau Sandopolis.

DOWN
- Manque flagrant d'originalité.
- Aucune évolution du concept depuis Sonic 2.

GRAPHISMES 11
Trois niveaux sur six méritent le coup d'œil, et encore, je suis gentil. Il semblerait que les programmeurs soient à cours d'idées. Écrivez-leur !

ANIMATION 15
Les mimiques de Knuckles sont soignées, sans plus. Sonic, lui, n'a pas évolué par rapport à ses prestations dans le volume 3. Pourquoi ?

MANIABILITÉ 18
Knuckles et Sonic répondent parfaitement aux pressions imprimées sur le paddle, le plus souvent à nos risques et périls !

SON/BRUITAGE 12
Manque d'originalité par rapport aux précédents épisodes, excepté la bande-son de Sandopolis en Égypte. Où sont les bruitages, au fait ?

GLOBAL 81%





En choisissant Knuckles, vous aurez droit à une petite séquence animée d'une dizaine de secondes. Vous comprendrez que, contrairement au précédent épisode, il se bat contre l'infâme Robotnik tout au long des six niveaux gigantesques qui composent le jeu.



Connaissant les précédents Sonic, je m'attendais à un jeu différent avec des niveaux variés et plus d'originalité qu'à l'accoutumée. Il n'en est rien. La bande-son est insignifiante et seul le niveau Sandopolis en Égypte vaut le détour. La réalisation est irréprochable, mais où se trouve l'intérêt de la chose ? La seule originalité vient des différentes aptitudes de Knuckles (et encore, cela n'est presque pas surprenant) et surtout du fait que la cartouche peut servir d'adaptateur pour les Sonic 2 et 3. Plus qu'astucieux de la part de Sega, non ? Ce procédé augmente la durée de vie du produit, si tant est que l'on possède déjà les autres cartouches. Question : puisque Sonic & Knuckles offre peu de variantes par rapport à Sonic 3, qu'est-ce qui poussera l'utilisateur possesseur de Sonic 3 à se le procurer ? Pas moi, à moins d'être vraiment un mordu du hérisson bleu ou de n'avoir encore aucun jeu Sonic chez soi à ce jour.
JUDGE DREDD

Trois stages bonus différents se trouvent dans le jeu. Le stage rotatif genre jack-pot et le flipper lumineux bizarroïde sont accessibles par les bornes de sauvegarde, à condition d'avoir un nombre d'anneaux suffisant. Le joueur accède au stage en 3D en passant au travers d'un anneau géant, comme dans Sonic 3.

LES TRANSPORTS



Les programmeurs ont pensé à innover quelque peu dans les moyens de délassement de Sonic et de Knuckles. Outre ceux que les amateurs des jeux Sonic connaissent déjà, il est cette fois possible de s'adonner au champignon-aile-volante, à des exercices périlleux de varape ou encore des ascenseurs mobiles grâce à l'énergie cinétique débloquée par les deux mascottes.





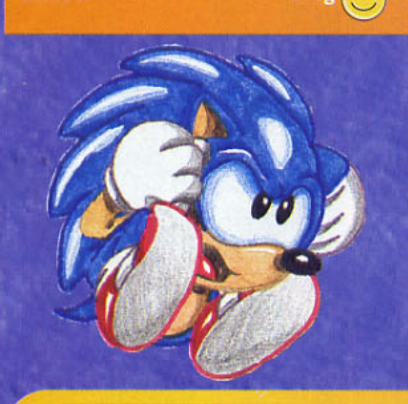




L'Égypte alias le niveau Sandopolis est sans aucun doute le niveau le plus soigné et le plus beau de Sonic & Knuckles. À l'extérieur comme à l'intérieur de la pyramide, les deux héros évoluent dans des décors détaillés et colorés qui changent vraiment des jeux précédents. C'est aussi un des niveaux les plus durs, puisqu'il fourmille de pièges en tous genres, comme ces fantômes qui apparaissent dès que la lumière s'estompe dans le monument, et collent aux fesses des gentilles bébêtes. Une seule solution : trouver l'interrupteur et s'y agripper pour les faire fuir.

Knuckles, friend or foe ? Ben euh, soyons sérieux, Sonic commence à rester Sonic, et à ne pas changer beaucoup depuis quelques épisodes. Oui, les fans aiment, mais tout comme Dragon Ball Z, les nouveaux épisodes font plus penser à des scenarii disc qu'à de véritables épisodes. Pourtant, l'intérêt de ce nouveau jeu est, vous le savez, la possibilité de jouer avec un nouveau personnage dans les anciens niveaux de Sonic 2 et 3. Le jeu en lui-même (Sonic et Knuckles) ne vaut rien, puisque c'est exactement comme Sonic 3, et que l'on sent la fatigue de chez Sega, au niveau de l'originalité. Non, je ne vois l'intérêt de cette cartouche, pour le joueur, que dans le cas où ce dernier (le joueur) possède déjà Sonic 2 et Sonic 3. Ou si vous n'avez rien, c'est l'occasion pour vous de découvrir Sonic. Acheter cette cartouche seule ne sert à rien, alors qu'avec les anciens numéros, elle permet de redécouvrir les jeux avec le nouveau Knuckles, qui, entre autres, grimpe aux murs (nouveau !). Mais pour l'acheter, un conseil : n'y dépensez pas plus de 350 F, quitte à attendre un peu que les prix chutent... J'en connais beaucoup qui sentent encore passer les 549 F de Sonic 3.

Greg



SONIC 1,2,3

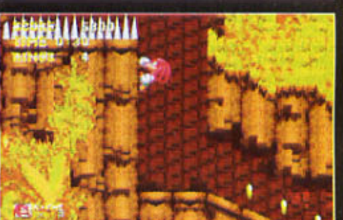


Cet écran est celui auquel vous aurez droit en mettant le jeu Sonic 1 sur la cartouche adaptateur Sonic & Knuckles. Rappelons-le, seuls les Sonic 2 et 3 sont à placer sur la cartouche si vous voulez jouer et reprendre les anciennes aventures.













Knuckles en plein Sonic 2. Le pied, non ? D'autant qu'avec ses aptitudes à voler et à s'accrocher aux parois verticales, vous pouvez aller visiter des endroits totalement inaccessibles jusqu'alors !

Repartez découvrir Sonic 3, a priori le plus facile de la saga, en sachant que la fin risque d'être un tantinet différente, puisque, normalement, Knuckles assiste Robotnik dans ce numéro. À vous de tout refaire !

La différence

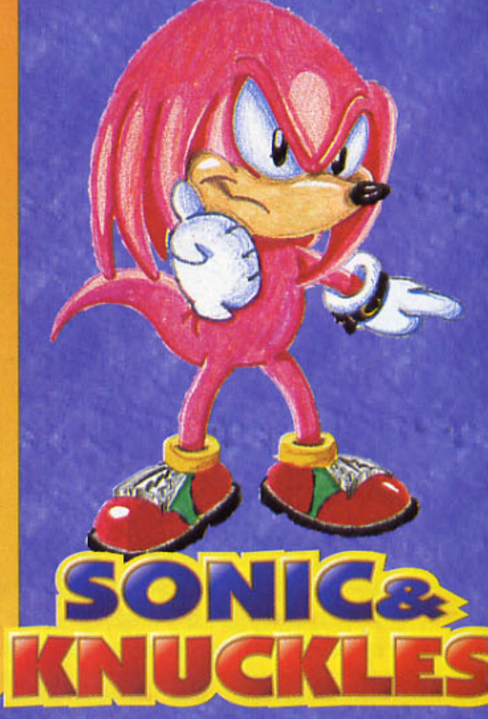




Un hérisson et un échidné marchant main dans la main. Aux commandes de Sonic le Hedgehog, vous finirez par rencontrer votre vieil ennemi, le battre en un duel digne des meilleurs matchs de boxe diffusés sur chaîne cryptée, et le convaincre de vous aider à défaire l'odieux Robotnik.







SONIC & KNUCKLES



Knuckles appartient à la famille des échidnés, petits animaux vivant en Australie. Après Sonic et Tails, ce vilain reconverti - Robotnik l'avait envoûté - offre de nouvelles possibilités aux joueurs qui choisissent de l'incarner. Il peut voler, glisser sur le sol, grimper aux murs et ricocher sur l'eau. Voici un petit aperçu des animations que vous verrez en le dirigeant.

SHAQ ATTACK !

SHAQ FU

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS (MD)
OCEAN (SN))
GENRE
PRENDÇADANSLATRONCHE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 6
NOMBRE DE JOUEUR · 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX · 30
CONTINUES · 5



- Des graphismes exceptionnels.
- Une nouvelle dimension du beat-them-up.
- Les animations rappellent l'excellent Flashback.



- Des sprites un peu petits.
- Une maniabilité qu'il faut prendre en main.
- Pourquoi moins de personnages sur Super Nintendo ?

GRAPHISMES
17
Shaq Fu est sans doute l'un des plus beaux beat-them-up jamais réalisés. Les sprites sont de toute beauté, mais ils sont un peu petits.

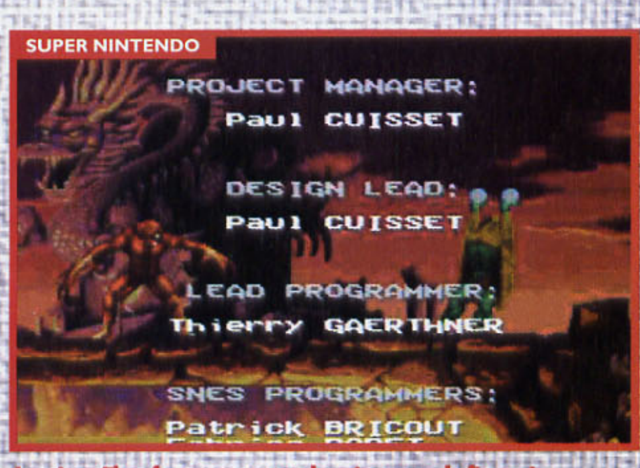
ANIMATION
17
La technique de digitalisation des personnages rend leurs mouvements réalistes. Une animation excellente donc sur les deux consoles.

MANIABILITÉ
16
Une maniabilité qui ne pose aucun problème (des coups spéciaux faciles à réaliser), mais qui dépayse des habituels beat-them-up.

SON/BRUITAGE
17
La bande-son est, elle aussi, d'excellente qualité avec des bruitages sympa et des thèmes intéressants.



Quand Delphine Software, Electronic Arts et Océan se réunissent autour d'un jeu, on peut s'attendre à du grand spectacle. Ajoutez à cela un grand nom du basket, Shaquille O'Neal, et vous découvrez Shaq Fu, un jeu de combat. Si vous ne comprenez pas ce que vient faire une star de la NBA américaine dans un jeu de baston, c'est que vous avez un esprit obtus. Un peu d'imagination, que diable ! L'histoire débute à Tokyo juste avant une exhibition, alors que Shaquille O'Neal décide d'aller se promener dans les bas-fonds de cette ville. Intéressé par une vieille librairie, Shaq pénètre dans l'échoppe et rencontre un vieux sage. Un gros livre fermé par un sceau attire aussi son attention, et c'est en l'ouvrant qu'il se rend compte de son erreur. Ce livre était magique et maléfique : dès son ouverture, une lumière terrible inonde la pièce et attire Shaq dans un monde maléfique, le deuxième monde. Le basketteur a juste le temps d'entendre le vieux sage murmurer que le monde a besoin d'un combattant pour lutter contre les forces du Mal du deuxième monde. C'est parti pour une course contre le temps et contre douze combattants (sur Megadrive) possesseurs chacun d'une clef menant à Sett, le big boss du deuxième monde dont le rêve est d'henvahir le monde des humains.



Je sais qu'il ne faut pas montrer les séquences de fin, mais il est difficile de résister à l'envie de vous montrer un extrait du générique de fin. On y voit en effet en meilleure place un nom français, celui de Paul Cuisset, alors que Shaq Fu est un produit de renommée internationale.





Shaq Fu propose plusieurs modes de jeu dont le mode "Story" qui vous permet d'entrer dans le fameux deuxième monde. Vous baladez alors votre petit Shaq dans ce monde et choisissez les combats. Il faut savoir que pour progresser sur les trois îles, il faut vaincre tous les monstres un par un, sans ordre précis. En mode "Versus", vous pouvez choisir un héros différent de Shaq et combattre tous les autres comme ici avec Kaori qui a réussi à vaincre tous ses adversaires.





MEGADRIVE

C'est étonnant, mais à part du point de vue des sons, le jeu est meilleur sur Megadrive ; plus fluide, plus maniable, cinq personnages en plus. Si vous ne devez acheter qu'une version, ce sera celle-ci. Sans pour autant être le meilleur jeu de baston de la Megadrive, Shaq Fu est l'un de ceux qui figurent dans le peloton de tête, sachez-le. Ceci dit, les jeux de baston d'assez bonne qualité sont assez rares sur Megadrive, et investir dans cette cartouche n'est finalement pas aussi idiot... À voir !

SUPER NINTENDO

Shaq Fu a un énorme avantage sur ses concurrents, c'est qu'il est animé de superbe manière. Mais il a aussi un énorme désavantage, c'est que les sprites sont très petits; encore plus petits que dans Samouraï Shodown, ce qui est assez gênant. Sans être le meilleur jeu de combat de cette console, sachez que Shaq Fu mérite le coup d'œil. On aime ou on déteste, et la seule chose que l'on ne pourra pas lui reprocher est son originalité.

GREG

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

LE SOLEIL SE COUCHE ET SE LEVE PENDANT LES COMBATS





BEAST = GORE !

Beast est un géant écorché, d'origine inconnue, et d'âge éternel. Du haut de ses 210 m pour 105 kg, il veille sur le repos de son maître Sett. Il attend son réveil et s'entraîne en se battant avec ses griffes démesurées.









Regardez bien les jauges d'énergie en haut de l'écran, les têtes des combattants évoluent pendant le combat. J'ai choisi Shaq et Kaori comme exemple. Voici leurs tronches pour le meilleur et pour le pire !

LE MAKING OFF DE SHAQ FU

C'est Electronic Arts qui possédait un contrat avec la star américaine Shaquille O'Neal. Pour changer des sempiternelles simulations de basket, le géant américain du jeu vidéo décida de créer un beat-them-up dont Shaq serait le héros. Le développement fut confié à l'équipe de Paul Cuisset (un Français de Delphine Software) qui s'était fait connaître outre-Atlantique grâce à Flashback. Une équipe partit filmer Shaq aux États-Unis dans des positions de combats réglées par un professeur de Kung-Fu. Pour les autres personnages, ce fut l'équipe de Rémy Julienne (des cascadeurs) qui fut mobilisée en France pour donner une amplitude cinématographique au jeu. Grâce à la technique du rotoscoping (créée par Disney dans les années 30), Paul Cuisset et son équipe purent filmer tous les personnages pour les redessiner ensuite image par image, afin de les repasser ensuite en 25 images par seconde. C'est ainsi que plus de 7 000 dessins furent réalisés pour les animations. C'est sur des stations Silicon Graphics que les 27 artistes travaillèrent pour créer Shaq Fu avant de transférer le travail sur Megadrive et Super Nintendo. Un projet ambitieux qui semble réussi. Jugez-en vous-même !



SUPER NINTENDO

UN JOLI DRAGON !

MEGADRIVE

Shaq Fu est un beat-them-up nouvelle génération, et Paul Cuisset, son créateur, l'a voulu complètement différent des habituels MK II et SSF II. Il s'agit en fait d'un jeu de combat en mode "Versus" classique, mais avec des personnages tout droit issus d'un jeu comme Flashback. Les techniques spéciales de digitalisations et de travail des sprites donnent des résultats graphiquement exceptionnels. Par contre, il faut s'habituer à la maniabilité de ceux-ci, car leurs mouvements "cinématographiques" gênent parfois la gestion des coups.

SUPER NINTENDO

Pas de différences notables sur les deux machines, à part le nombre inférieur de combattants dans la version Super Nintendo (7 contre 12). On retrouve les graphismes superbes des décors et l'animation hyper réaliste des sprites. Les combats sont violents et représentés d'une manière cinamétographique inédite. Les réactions des personnages sont en effet tellement nombreuses, qu'ils réagissent différemment dans chaque cas. Un jeu que je conseille à tous ceux qui veulent du nouveau dans le genre (comparé à MK II ou SFII).



OLIVIER



COUPS SPECIAUX DES 5 PERSONNAGES SUPPLEMENTAIRES SUR MEGADRIVE

Sur Super Nintendo, on ne trouve que sept personnages en mode "Versus" contre douze sur Megadrive. Je vous présente donc ici les cinq personnages supplémentaires de la version Megadrive, avec leur histoire et leurs coups spéciaux.

NEZU



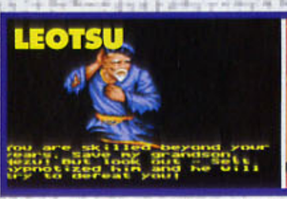




Nezu est la petite fille de Leotsu et fille d'un guerrier du deuxième monde. Elle possède donc le calme de son grand-père, mais a perdu la faculté de le garder lors des combats. Un conseil : il vaut mieux ne pas être là quand Nezu perd le contrôle de ses sens. C'est d'ailleurs pour cela, qu'après l'avoir formé, Leotsu l'a confiée à Beast, le seul capable de calmer ses énervements.

COUPS SPECIAUX : (personnage à gauche) • BOULE DE FEU : Gauche, Bas, Droit, B. • CAGE D'ENERGIE : Droit, Gauche, Bas, A. • FLIP BOMBE : Bas, Gauche, C.

LEOTSU







Ce grand maître des arts martiaux est originaire de Chine et a 500 ans ! Calme et serein, il mesure 1,25 m et pèse 56 kg. Il s'est vite rangé aux côtés de Sett, lorsque sa fille s'est liée à un guerrier du deuxième monde. Il est le gardien de la grande porte par laquelle les armées de Sett pénètreront dans le monde des humains.

COUPS SPECIAUX : (personnage à gauche) • BOULE DE FEU : Bas, Gauche, Droit, B. • ECLAIR : Droit, Bas, Droit, C. STAFF STRIKE : Bas, Droit, B.

DIESEL






Cet homme de 1,78 m et 78 kg est né aux États-Unis et est âgé de 34 ans. Quand Beast le découvrit, Diesel se battait dans les bas-fonds des docks de San Francisco. Depuis son arrivée dans le deuxième monde, Bud est le seul que Beast autorise à aller dans le monde des humains. Il attire les cobayes destinés aux expériences du Colonel X.

COUPS SPECIAUX : (personnage à gauche) • BOULE DE FEU : Gauche, Droit, B. • LIGHTNING FIST : Gauche, Bas, B. COUP TELEPORTE : Bas, Droit, B.

COLONEL X






Ce géant de 1,95 m et de 107 kg est âgé de 42 ans et a des origines inconnues. Il pratique le full contact, mais utilise aussi des armes ultra sophistiquées comme ses bras reconstruits en mitraillette après l'explosion d'une grenade. Son but est de trouver les cobayes humains pour créer de nouveaux guerriers du deuxième monde tous à la solde de Beast.

COUPS SPECIAUX : (personnage à gauche) • BOULE DE FEU : Bas, Gauche, C. • MITRAILLETTE : Bas, Droit, Gauche, B. COMBO : Bas, Droit, B.

AUROCK







Ce gros personnage de 134 kg pour 1,56 m a 38 ans et est originaire du deuxième monde. Il est à la tête des armées de Sett. Brute épaisse, il ne sait que se battre et ne désire qu'une chose : conquérir le monde des humains. Aucune technique de combat à part foncer dans le tas, mais attention, sa force est colossale...

COUPS SPECIAUX : (personnage à gauche) • BOULE DE FEU : Gauche, Droit, B. • COUP TELEPORTE : Gauche, Bas, Gauche, B. BOULE : Droit, Bas, Gauche, C.

BEAUX PROS D'HECTOR

Je souhaite attirer votre attention sur un point très précis : la censure. Vous vous souvenez du dossier du mois dernier ? Ben, ce jeu peut encore très bien illustrer l'article, car il a été censuré entre son passage des États-Unis à la France. Normalement, les héros de ce jeu sont de bons et braves humains, qui sont devenus des robots car en Allemagne le fait de voir des hommes mourir ainsi n'a pas été toléré il y a de cela quelques années lors de la sortie de Contra (nom original du jeu) sur NES. Depuis ce temps-là, chaque Contra exporté en France devient un Probotector, comme c'est le cas aujourd'hui. Sinon, ben sachez juste que c'est assez rigolo, car vous êtes cette fois-ci du côté de la police et que plein de gens viendront vous aider, alors que dans les épisodes précédents, vous étiez seul contre tous. Ahhh, la vie de flic.



Voilà ce que l'on peut appeler un gros bonhomme. Heureusement, il n'a qu'un œil. Pourquoi ? Juste parce qu'il faut détruire son œil pour le vaincre. Poussière tu étais, poussière tu retourneras (dans l'œil).

À plus de 420 km/h sur une nationale, aux commandes d'un engin volant, avec des ennemis aussi rapides qui vous tiennent sous un feu nourri, il y a vraiment de quoi se dire que l'avenir que l'on promet aux jeunes risque d'être vraiment éprouvant.

PROBOT







"LES TRANSFORMERS NE SONT PAS MORTS"
Pour preuve, lors d'une phase en "air bike", vous rencontrerez trois appareils étranges qui vont se déformer et finalement s'assembler pour ne faire plus qu'un seul gros robot. Flippant !



Probotector, tout le monde connaît, les deux gars avec leurs flingues, poursuivis par des centaines et des centaines d'ennemis. Probotector/Contra est devenu un classique du genre. Mais que faire, oui que faire quand on en voit un nouveau, encore plus beau, encore plus nouveau, encore plus impressionnant, avec encore de nouveaux personnages, de nouvelles armes, et surtout, un nouveau jeu sur Megadrive ? Même si les joueurs Nintendo connaissent bien Contra, en revanche sur console Sega, on n'avait jusqu'ici que l'excellent clone Gunstar Heroes. Konami est venu réparer l'erreur et de fort belle manière avec des niveaux que l'on peut choisir, des phrases en français, quatre personnages au choix, et une technique irréprochable, même si malgré les innovations ça commence à sentir le réchauffé. Vu

GREG







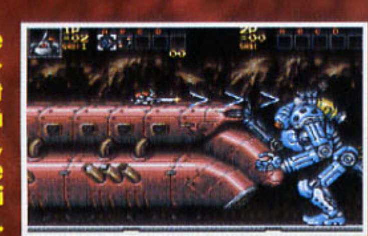
Pour battre ce boss aisément, mettez-vous comme indiqué sur la photo, et tirez-lui dans la tête. Puis visez patiemment les tas de métaux qu'il dépose au sol, et une fois ces derniers détruits, retournez au début de cet article jusqu'à destruction du monstre.

Une ordure sous un tas d'ordure, c'est ce qui vous attend dans ce troisième stage, une décharge d'ordures, repaire d'une bande de motards rebelles de la mort, comme tout bon motard. Visez la tête et évitez la queue !



Le dernier show de Benny Hill. En effet, sur ce cliché, l'action se déroule en 3D, mais c'est vous qui êtes poursuivi par un robot de 6 mètres! Donc vous voyez comme dans un rétroviseur de voiture. Effet saisissant, surtout vu la démarche du petit robot (d'ou Benny Hill).

ECTOR



Voyez-vous, j'adore moi-même le train, mais lorsque les contrôleurs atteignent les 15 mètres et qu'ils sont faits tout en métal, j'hésite un peu à partir en week-end rejoindre ma mie, ma douce. Au fait, j'oubliais : dans le jeu AUSSI, il vous jette du train si vous n'avez pas de billet...



Un jeu Konami est toujours un délice sur Megadrive, surtout quand il s'agit d'une adaptation aussi prestigieuse. Quelque peu inférieure à la version Super Nintendo (qui reste un de mes jeux d'action préférés), cette version est tout de même excellente à tous points de vue. À part quelques clignotements dûs à une pléthore d'effets spéciaux et à des surcharges en sprites, le jeu est complètement réussi : couleurs vives et animations très fluides sont au programme. Le jeu est assez difficile pour tenir en haleine les meilleurs d'entre vous, et je vous conseille d'y jouer à deux simultanément, car seul, cela devient plutôt ardu. Bien sûr, c'est plutôt violent, mais on aime ça ! Un très bon jeu kill-kill sur Megadrive, mais moins bon que la version originale sur Super Nintendo. Bon, moi j'aime quand même, c'est du Konami les mecs! OLIVIER







"Madame Soleil et Didier Derlich sur le pied de guerre"

Dans cette réalité virtuelle, notre ami le petit robot va devoir affronter des signes du zodiaque, tous plus vicieux les uns que les autres... t'façon j'y crois même pas aux horoscopes... t'es quel signe toi ?



EDITEUR • KONAMI
GENRE • ARCADE-ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • AUCUN
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
SAUVEGARDES





- Action non-stop
- Un jeu très dur
- Effets spectaculaires et choix des missions.



- Y a pas de défauts, je profite de la place pour dire à ma chérie que les clefs sont sur le frigo.



16 — Un peu confus, ils sont néammoins fouillés et font oublier la palette restreinte d'une MD.

ANIMATION

18 — Du tonnerre, ça pète de partout, ça bouge tout le temps ; un jeu sans interruptions.

MANIABILITÉ

17 — Le choix est simple entre tirer en marchant, ou tirer sans marcher. Évitez de marcher sans tirer, c'est comme ça qu'on meurt.

SON/BRUITAGE

12 — Le point faible du jeu : les thèmes musicaux sont agréables, mais plutôt nasillards, sans parler des sons médiocres.



COUS PIEGE ?

Bomberman est une véritable institution du monde des jeux sur console. Connu par les amateurs d'import sur NEC (avec ses trois versions dont l'excellent cru 94), puis découvert l'année dernière sur Super Nintendo, c'est le deuxième épisode qui arrive aujourd'hui (après la récente version Megadrive). On retrouve le sacro-saint principe du poseur de bombes d'Hudson Soft avec deux modes de jeu : Normal Game et Battle Game. Dans le premier mode, on trouve cinq mondes qu'il faut traverser en éliminant les ennemis un à un et en ouvrant les portes. La nouveauté, dans ce deuxième volet, consiste dans le fait que les niveaux ne sont plus sur un écran et regorgent de pièges plus ou moins complexes. Dans le deuxième mode, on retrouve le fameux Battle Game qui vous met aux prises avec trois autres Bombermen contrôlés par la machine ou par des humains. Douze niveaux sont accessibles et proposent divers bonus dont certains complètement inédits. Bref, on retrouve l'esprit "bombe dans la tronche" avec de nouveaux décors et toujours ce plaisir de jouer à quatre simultanément.





• TIPS •

Voici les mots de passe des niveaux ainsi que le mot de passe permettant de posséder 6 flammes et 6 bombes :
NIVEAU 1-1 : 4361, 1111.
NIVEAU 2-1 : 6442, 5462.
NIVEAU 3-1 : 3903, 6763.
La suite, chez Tonton Steph le mois prochain !

Entrez le fameux mot de passe 5656 (issu du premier Bomberman) et vous verrez les murs remplir l'écran totalement lorsqu'il ne reste plus que 30 secondes.

Saviez-vous que l'on peut changer la couleur de son personnage en appuyant sur la touche Select, lors de l'écran de sélection Man-Com en mode Battle Game ?

Pour faire sauter votre Bomberman par dessus les blocs (comme dans le niveau 10), validez les options avec la cinquième manette.

SUPER BOMBERMAN 2

BATTLE GAME : Des niveaux pour tous les goûts









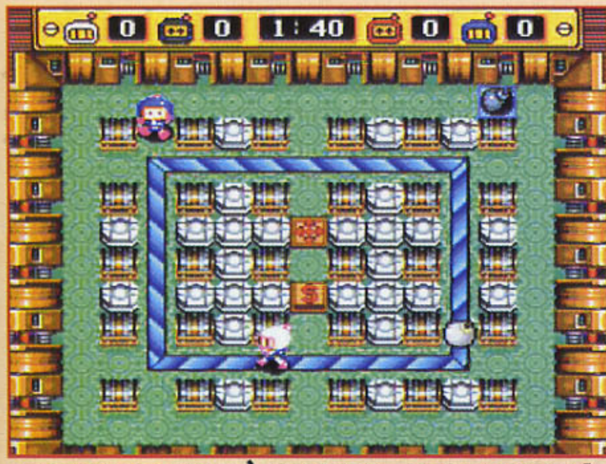












BATTLE GAME : À QUATRE, C'EST MIEUX !

On peut évidemment toujours jouer à quatre simultanément, avec la possibilité de le faire à un joueur contre trois bombermen



Après avoir testé la version import, voici enfin Bomberman 2 en officiel. Autant dire tout de suite que Bomberman 2 fait partie des valeurs sûres, de ces jeux auxquels on ne jouent pas que deux jours, mais que l'on reprend deux ans plus tard avec un plaisir immuable. Les vrais accros de Bomberman apprécieront cette nouvelle version pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les nouveaux niveaux du mode "battle". Une fois encore, Bomberman s'affirme comme le jeu le plus convivial du monde (peut-être derrière un Doom PC en réseau ?...). Nouvelles icônes de pouvoir et nouveaux gadgets sont au programme. Du côté du mode de jeu normal, ce n'est franchement pas le pied. Les niveaux sont certes plus compliqués, mais ils sont aussi ennuyeux et faciles à traverser. Une monotonie qui s'accompagne de fréquents ralentissements. Mais de toute façon, Bomberman 2, c'est avant tout un Battle Game, alors... T.S.R.



Cette fois, lorsqu'une bombe explose, la couleur de l'explosion dépend de celle du lanceur. Ce qui donne de beaux feux d'artifice...









Après une première impression de déjà-vu (phénomène cher à Trazom), je me suis vraiment réjoui de jouer enfin à une excellente conversion de Bomberman sur Super Nintendo. Non pas que le premier volet était raté, mais surtout parce que cette nouvelle version a gommé les petits désagréments que l'on trouvait comme la maniabilité moyenne et la lenteur dans les déplacements. Cette fois, on fonce, on manie les personnages avec la facilité d'un nouveau-né. Bien sûr, on ne peut toujours jouer qu'à quatre joueurs, mais le tonus est exceptionnel et l'accoutumance totale : une vraie drogue. Le mode un joueur est un peu plus recherché que dans la version précédente, mais par contre, même s'il y en a de nouveaux, les bonus ne sont pas complètement extraordinaires. Un jeu à posséder surtout pour jouer à quatre.
OLIVIER



SUPER BOMBERMAN'95

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 9
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A4
CONTINUES
MOTS DE PASSE
MACHINE • SUPER NINTENDO



- Le plaisir total du jeu à quatre joueurs.
- La meilleure version console de Bomberman à ce jour.
- Une animation et une maniabilité retravaillées.





- Pas assez de nouveaux bonus.
- Vraiment intéressant à quatre, moins seul.
- C'est tout !



GRAPHISMES

13

Les graphismes de ce jeu ne sont pas vraiment au top niveau des productions actuelles, mais on ne joue pas à bomberman pour cela.



ANIMATION

14

Fluide en général, il reste quelques ralentissements qui ne sont pas toujours les bienvenus.



MANIABILITÉ

17

Le grand progrès de cette version qui est beaucoup plus jouable que le premier volet. C'est même tellement bien fait, que cela dépasse les versions NEC.

SON/BRUITAGE

15

On ne retrouve pas le thème du premier jeu, mais les bruitages (assez rares) sont sympa, et les thèmes toujours aussi prenants.



Super Nintendo
Megadrive



Vous pouvez à tout moment demander à revoir l'action précédente avec avance et retour rapide comme si vous étiez sur un magnétoscope. On peut, grâce à ce fabuleux gadget, disséquer le jeu et revoir comment se sont comportés les cinq joueurs de son équipe. Génial !

Comme toujours, les passes classiques du basket sont présentes dans la cartouche, avec notamment cette petite passe retournée aux petits oignons dont Traz a le secret. Admirez comment on peut faire des passes sans regarder !



SUPER NINTENDO

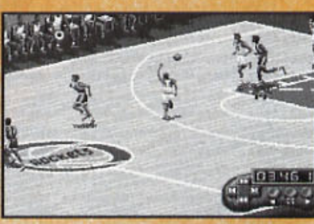
C'est simple, sur Super Nintendo, on n'a jamais fait mieux dans le domaine du basket. Tous les joueurs y sont, les techniques de smashes sont impeccablement retranscrites, et les diverses options type "replay" et "reverse mode" ne sont absolument pas des gadgets. En plus, la vitesse est cette fois plus accrue sur cette version. De toute façon, quelle que soit celle que choisissiez, vous ne serez pas lésés !

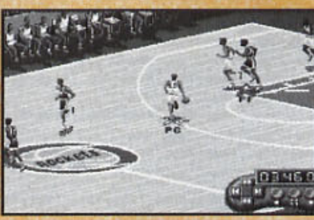
MEGADRIVE

Encore une fois, Electronic Arts démontre qu'en matière de jeux de sports d'origine américaine, il sait s'y prendre. Et plutôt bien ! Même s'il écrase littéralement un NBA Shodown, beaucoup trop saccadé à mon sens, il faut dire ce qui est : cette version est un peu moins fluide que sur SN. C'est pourtant un petit détail en regard des multiples possibilités de la cartouche, qui m'ont vraiment enchanté. Un titre à ne pas rater !

QUELLE ACTION !

Parti tout seul comme un grand, notre joueur traverse le terrain et se frotte à deux défenseurs. Un petit changement de direction vif et rapide lui permet de pivoter et de foncer vers le panier. Cela se termine par un superbe smash réussi, bravo (un peu solitaire mais bon) !















Plusieurs modes de jeu sont possibles avec des degrés de simulation plus ou moins poussés. En mode arcade on se rapproche davantage de NBA Jam avec des dunks faciles à réaliser et surtout la possibilité de se taper dessus sans trop énerver les arbitres.



EN DIRECT LIVE !

En matière de simulation de basket, nos consoles 16 bits préférées ont toujours été à la page. Tantôt simulation pure (NBA Shodown chez EA), tantôt arcade (NBA Jam chez Acclaim), elles ont toujours tenté d'attirer un maximum de fanas de ce sport, voire de convertir les non-amateurs. Heureusement pour elles, le basket marche plutôt bien en France depuis deux ans, grâce à la fameuse NBA américaine et ses géants comme Michael Jordan ou Shaquille O'Neal. NBA Live '95 reprend tout ce qui s'est déjà fait sur Megadrive et Super Nintendo (Electronic Arts est un















Vous devez savoir que les deux manières de marquer des points au basket sont le smash (qui rapporte deux points) et le tir à trois points (qui rapporte...).



spécialiste de la chose), mais en apportant des nouveautés appréciables. On peut désormais jouer à quatre (ou cinq sur Super Nintendo) simultanément, tout en continuant de bénéficier de la fameuse option de Replay qui permet d'analyser le jeu image par image comme sur un magnétoscope. Le jeu est un "five on five" que l'on peut tenter seul contre la machine ou à plusieurs joueurs. Toutes les combinaisons sont possibles de quatre dans la même équipe, aux mélanges les plus subtils. Vous trouverez aussi les classiques options de statistiques et autres équipes habituelles de la NBA (saison 94).



Pour marquer trois points, il faut se placer en dehors de la raquette et tenter un panier.

SUPER NINTENDO

Sur Super Nintendo, on retrouve évidemment toutes les options de la version Megadrive. Curieusement, les graphismes sont moins réussis et encore plus bizarrement, l'animation est quant à elle beaucoup plus fluide. Nous voilà donc dans le cas inverse de ce que l'on a l'habitude de découvrir sur les deux 16 bits. Niveau maniabilité, pas de problème, le jeu est très amusant à cinq joueurs et les différents coups sont faciles à réaliser. Une excellente simulation de basket sur Super Nintendo, la plus complète aujourd'hui pour un "five on five".

MEGADRIVE

Electronic Arts est ce que l'on peut appeler un spécialiste de la simulation sportive, mais il faut bien dire que son dernier basket (NBA Shodown) était plutôt moyen. Mais voilà que NBA Live 95 pointe le bout de son nez avec tout ce que l'on peut faire de mieux dans ce genre de simulation. Vous pouvez jouer en mode arcade (on se tape dessus), mais aussi bénéficier des milliards d'options dont les statistiques de tous les joueurs et j'en passe. Le mode Replay et la possibilité de jouer à quatre sont les cerises sur le gâteau. Le top !









NBA LIVE '95

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS (MD)/OCÉAN (SN)
MACHINE : MD/SN
GENRE
SIMULATION DE BASKET
NOMBRE DE JOUEURS
1 À 4 (1 À 5 SUR SN)
DIFFICULTE : MOYENNE
CONTINU : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4



- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le manque de clavier.



- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.





SN	MD	
15	17	**GRAPHISMES** Les dégradés sont plus fins sur Super Nintendo, mais pour une fois c'est sur Megadrive qu'ils rendent mieux.
17	14	**ANIMATION** Sur Super Nintendo, l'animation est fluide alors que le scrolling multidirectionnel de la Megadrive saccade.
18	18	**MANIABILITÉ** Sur les deux versions, on atteint la perfection avec un confort d'utilisation exceptionnel pour une simulation de basket.
15	15	**SON/BRUITAGE** Le son est équivalent sur les deux versions, c'est-à-dire de bonne qualité et avec des thèmes sympa.

GLOBAL SN ET MD

90%



Super Nintendo

MA NANA A UN SECRET...

Mais qu'elle ne vous révèlera jamais, car sinon il n'y aurait plus de jeu. Secret of Ma nana donc est un jeu issu de l'usine à hits, j'ai nommé Squaresoft Soft. Nommé Seiken Densetsu 2 au Japon, ce jeu est en fait la suite de Seiken Densetsu, connu chez nous comme Final Fantasy Adventure sur Gameboy. D'où le rapport avec un arbre Mana dans ce petit jeu Gameboy. Tout de même, qu'est-ce qu'on en apprend chez Joypad, c'est carrément incroyable ! Voilà, donc si vous voulez en savoir plus, ben vous n'avez qu'à vous taper le jeu sur Gameboy, qui est lui aussi excellent et lui aussi traduit (de fort bonne manière) en français. Ah oui, si vous avez loupé le Joypad n°34, vous vous devez de savoir que le jeu "Secret of Mana" testé ici est donc intégralement traduit en français. Fantastique, génial, extraordinaire, la traduction facilite énormement la progression et permet de saisir les divers petits détails du scénario, qui vient, je vous le rappelle, de chez Squaresoft Soft. Une fois n'est pas coutume donc, et c'est (presque) à temps que Nintendo sort un giga-hit venu de l'Orient directement en France, avec tout traduit en français.

SECRET OF MANA

EDITEUR : SQUARESOFT/NINTENDO
GENRE: ACTION-RPG
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 3 SIMULTANÉMENT (UTILISER LE MULTITAP)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUES
4 SAUVEGARDES



- Un jeu grand et magnifique
- Long, beau, et en français
- Un Zelda pour trois joueurs !
- Un système de magie qui innove



- Lorsque l'on joue seul, on se fait souvent bloquer sans pouvoir bouger, par des monstres particulièrement agressifs.

GRAPHISMES 16
Parfois très beaux, parfois très vides, les graphismes de ce jeu sont majoritairement très agréables aux yeux.

ANIMATION 16
Quelques petits accrochages, quelques clignotements, mais rien de bien dangereux pour le moral du joueur, rassurez-vous.

MANIABILITÉ 14
Si vous jouez seul, vous allez souvent vous faire bloquer par des monstres, ce qui est assez gênant.

SON/BRUITAGE 19
Square, Square, Square, les dieux de la musique. Que dire, sinon qu'avant Final Fantasy 6, c'était ce jeu qui avait les plus belles musiques sur Super Nintendo ?





Voici le genre de dialogues que vous allez entendre au début du jeu. Si cela commence tristement, sachez que finalement les sales types de votre village d'enfance ont bien fait de vous jeter... sans ça y aurait plus de scénario.



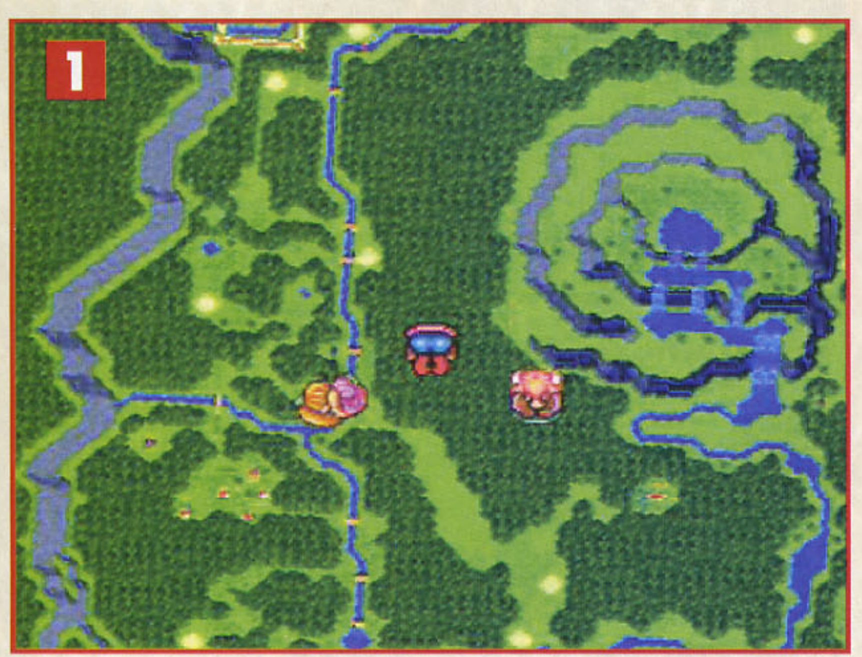
JEAN : Un peu de respect ! Lucie ! Quel plaisir de te revoir !

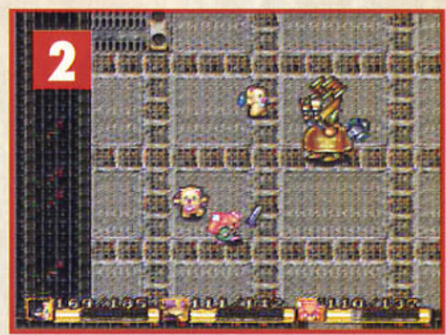
Votre première rencontre avec Lucie, la gardienne du temple des eaux. C'est ici que vous ferez "connaissance" de la première graine de la puissance Mana. Il y en a huit à découvrir en tout dans le jeu.



Demain, j'irai certainement dans une bonne aubeeeeerge (vous connaissez "Le grand détournement" ?), me faire soigner tous mes p'tits points de vie perdus et sauvegarder ma si belle aventure... On connaît ses classiques, du côté des spécialistes du jeu de rôles.

Vous savez tous exactement le bien que je pense de ce jeu. Non ? Ben, on est parti dans les superlatifs, puisque je le trouve joli, intéressant, innovant, sympathique, agréable, beau, pratique, long et passionnant. Enfin bref, c'est un de ces jeux qui font que le monde est beau, et que si, le même jour, on vous annonçait que les plus beaux spécimens du sexe opposé sont fous de vous, que votre chien a arrêté de mordre les gens dans la rue et que votre maison a arrêté de brûler, rien n'aurait d'importance que ce Secret of Mana traduit et bien traduit qui plus est. Ah c'est de ça qu'on parle ? Ben oui, en fait voilà, Secret of Mana, y faut le jouer, y faut le vivre. Faut le vivre, mais à fond, avec son petit boomerang et sa hache, son épée, son javelot et son gant, et puis on finit au poste après s'être baladé dans la rue avec des armes. Je le sais, ça a failli m'arriver alors que je rentrais chez moi un soir avec un katana à la main. Prudence donc, si Secret of Mana vous tente. Greg







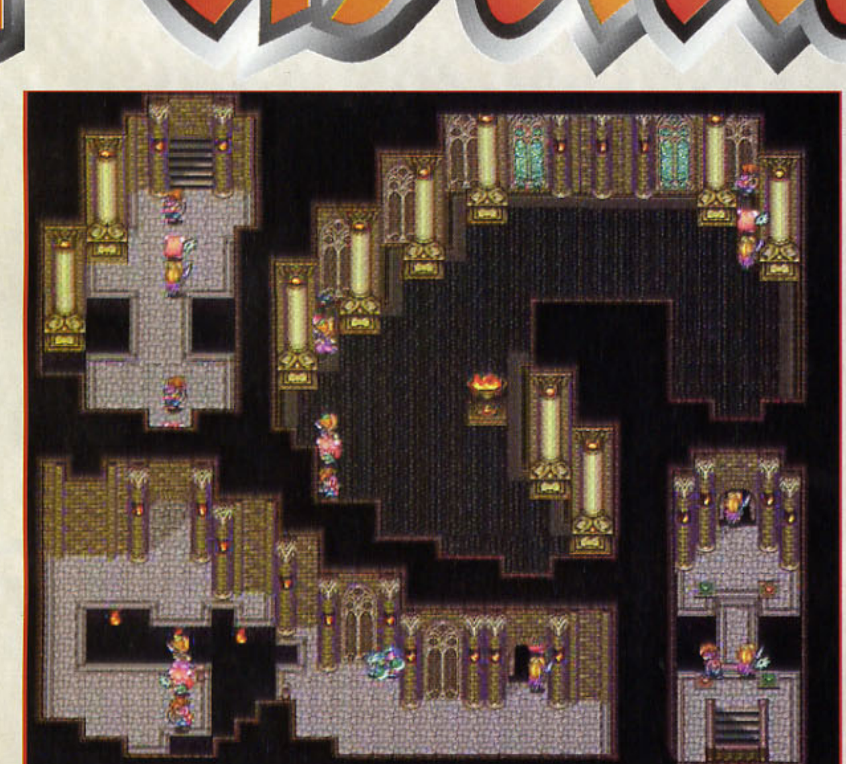
1 Mode de transport original et joli : le canon. Nos amis volent dans les cieux, le tout en mode 7. C'est très plaisant visuellement.

2 Ce boss est un robot assez étrange, car plutôt que d'être réellement dangereux par des attaques fortes, il se contente de vous transformer en Mog (petit clin d'œil à FF6).

3 Une fois morts, certains ennemis laisseront sur le sol des coffres contenant bonbons, argent, ou pièges. Tout coffre n'est pas bon à prendre.

4 Revenu au temple de l'eau, vous allez tomber nez à nez avec cette hydre à deux têtes. Ne vous prenez pas la tête avec les siennes, et attaquez directement le corps à l'épée ou à la lance.

f Mana



CHATEAU AUX AMBIANCES MORBIDES

Oh, bien sûr, vous aurez moins peur si vous jouez à plusieurs. Si vous voulez un bon conseil, utilisez le fouet pour traverser le précipice. Sans cela, vous ne passerez pas.



Secret of Mana est un jeu long, très long. Et grand, très grand. J'en veux pour preuve que vous traverserez des déserts entiers, et de grandes étendues de glaces. L'été, l'automne, l'hiver, dans ce jeu, chaque milieu, chaque décor, chaque saison est rendu crédible, de manière à rendre le jeu vraiment vivant.

Secret of Mana



Dans la forêt de cristal (après une bonne vingtaine d'heures de jeu), vous trouverez essentiellement des loups, et pas n'importe quels loups puisque ceux-ci sont de glace. N'hésitez pas à retourner ici plusieurs fois, le gain d'expérience y est rapide et le décor très joli.





Le géant de feu

L'un des boss que vous aurez à combattre et qui vous posera énormément de problèmes sera un géant de feu. Pour le vaincre, vous allez devoir utiliser beaucoup la magie... Comme pour beaucoup de boss, d'ailleurs, seule la magie vous permettra d'en venir à bout.





LES ARMES



















Voici ce que l'on pourrait appeler une traduction fidèle pour le joueur qui en a assez des phrases bourrées de non-sens et de niaiseries. Un p'tit reproche : on retrouve le mot "rosser" (quasi-archaïsme) assez souvent.







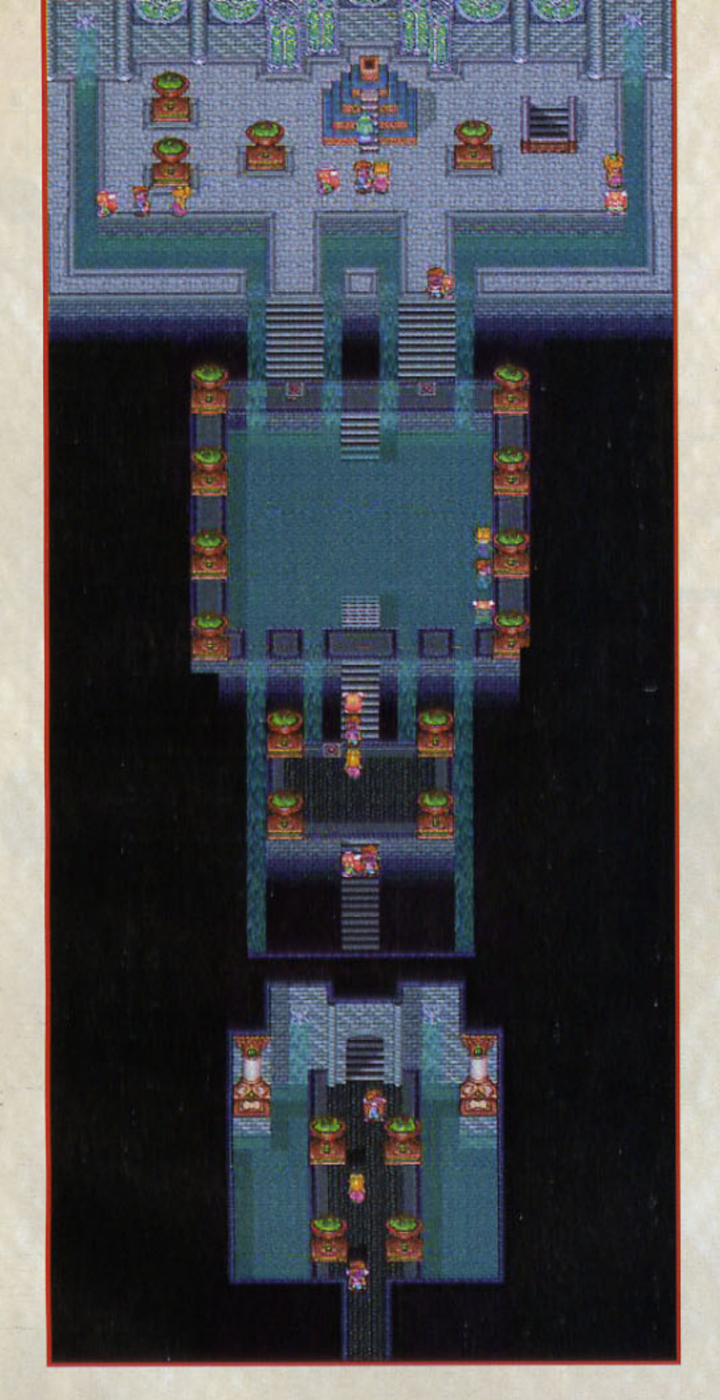


Enfin une aventure digne de ce nom ! Après Zelda, Secret of Mana reprend le fambeau. Seul dans son genre au milieu des nombreux jeux de plates-formes (Mickey Mania, Donkey Kong Country, Le Roi Lion...), de baston (MKII, Super Street Fighter II...) ou de courses (Street Racer, Stunt Race...), Secret of Mana vous permet de varier les plaisirs. D'autant plus que le jeu cumule les atouts : des graphismes superbes, quelques petits zooms çà et là (en particulier avec le boss de fin), des musiques variées et une aventure longue, très longue, si longue qu'au début je pensais le finir une fois à la retraite... Bref, si vous cherchez du nouveau et du bon, Secret of Mana reste sans aucun doute l'un des outsiders de cette fin d'année. T.S.R.

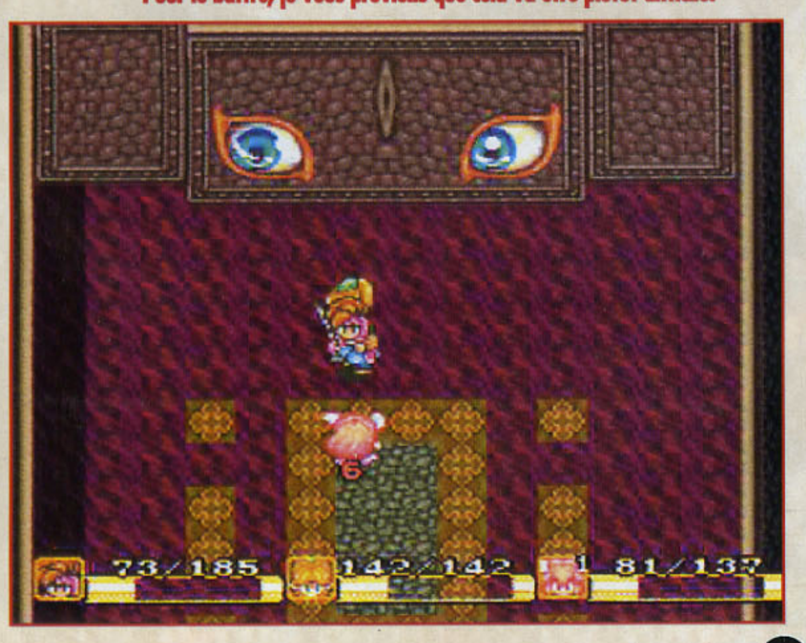




Ce monstre n'est sensible qu'à la magie et il crée des zombies en quantité illimitée.



En exclusivité pour les lecteurs de Joypad, voici le Dragon Mana, le dernier boss du jeu, ultime adversaire avant une séquence finale bien méritée... Pour le battre, je vous préviens que cela va être plutôt difficile.



Les Astuces de Tonton

Ouahouuu ! quelques astuces pour Dragon Ball Z 3, cela vous dit ? Eh bien, en voilà une première partie concoctée par notre Gregu bien aimé. Dites donc, le mois dernier, j'ai oublié de vous dire qu'il vous était possible maintenant de détacher le cahier des astuces et de faire des petits trous pour les glisser ainsi dans un beau classeur tout neuf qui s'enrichira au fil des mois. M'enfin, je crois que vous l'aviez déjà deviné, petits malins que vous êtes. Allez, rendez-vous le mois prochain !! Atchao !

ACTION REPLAY MEGADRIVE

LOTUS 2
CHRONO À 99 POUR LE JOUEUR 1
CODE FF2BC70063

SUNSET RIDER
ÉNERGIE AU MAX
CODE FFB0990003

SUPER SHINOBI 2
ÉNERGIE INFINIE
CODE FF37E9000F

ZOMBIE
CLÉS ILLIMITÉES JOUEUR 1
CODE FFFA8 F00FF

GAUNTLET 4
PERMET DE JOUER AVEC LA VERSION PAL ET US SUR MACHINE JAP, US ET CEE
CODE 01FAA 26002

ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

HOOK SNES
ÉPÉES ET ÉNERGIE INFINIES CODE 7E1F0102

KO BOXING
ÉNERGIE INFINIE
CODE 7E10A9FF

MEGALOMANIA
HOMMES INFINIS
CODE 7EE8D95A

BRUTAL PAWN OF FURY
MEGA CD

JOUER AVEC KARATE CROC

Voici une petite astuce qui vous permet de prendre un nouveau personnage, j'ai nommé "Karate Croc". Pour ce faire, allez à l'écran titre, puis faites la manip suivante : HAUT, BAS, A, B, C, C, B, A, BAS, HAUT. Quand vous arriverez à la sélection des personnages, il ne vous restera plus qu'à choisir Mr CROC.



À l'écran titre, entrez le code.



Sélectionnez le monsieur tout en vert.



Vous pouvez jouer un match contre tous les autres joueurs.



Essayez de trouver les coups spéciaux de m'sieur Croc !

CHUCK ROCK
MASTER SYSTEM

Pour faire ce code, il faut que les deux manettes soient branchées. Maintenez Bas-Droite sur la manette 1 et Bas sur la manette 2 quand vous allumez la console, et attendez ainsi que le logo SEGA disparaisse pour tout relâcher. Il y aura alors un flash tout blanc qui vous indiquera que le tip a bien fonctionné

FACEBALL 2000
SUPER NES

À la page de présentation, appuyez sur les bouton L et R, puis choisissez le mode de jeu 1 ou 2 joueurs, puis faites Start (toujours en gardant les touches appuyées). Lorsque vous les relâcherez, un nouveau menu apparaîtra, le mode "Cyberscape". À vous de jouer !

WING COMMANDER
SUPER FAMICOM

Pendant l'écran-titre, faites : B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A et Start. Si vous avez rentré correctement le code, vous arriverez alors dans un menu d'option dans lequel vous pourrez choisir parmi 13 missions différentes, écouter tous les sons du jeux ou activer l'invincibilité.

Stephane

LE LIVRE DE LA JUNGLE
MEGADRIVE

SÉLECTEUR DE STAGE ET CODE 10 SECONDES

Le premier code vous permet de passer un à un les niveaux. Commencez le jeu puis faites une pause, et entrez le code suivant : B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Vous entendrez le jeune Greg... Euh Mowgli faire "yeah !" pour montrer sa joie et son admiration.
Le deuxième code, quant à lui, vous rajoute dix secondes supplémentaires. Faites une pause, puis A, B, B, A, A, B, B, A.



Pendant le jeu, faites une pause puis B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A



Passez au niveau suivant...



...puis au suivant...



..et encore au suivant.



Entrez le deuxième code pour avoir dix secondes en plus...

MARIO LAND II
GAME BOY

Pour réduire le niveau de difficulté et passer au mode "easy", faites Select à la page des sauvegardes.
- Pour commencer au stage 1 de la turtle zone, pressez simultanément à la page de présentation : Haut, A, B, et Select.
- Pour commencer au stage 1 de l'hyppo zone, pressez simultanément à la page de présentation : Haut, A, et Select.
- Pour commencer au stage 1 de la macro zone, pressez simultanément à la page de présentation : Haut, B, et Select.

ESPACE VIDEO

8 AV ANATOLE FRANCE
94600 CHOISY LE ROI
100M DU RER STATION CHOISY LE ROI
C. COMMERCIAL TEL 48 52 05 99

ESPACE VIDEO

32,RUE DE BONDY
93600 AULNAY SOUS BOIS
100M RER GARE AULNAY SOUS BOIS
TEL 48.69.81.47

ESPACE VIDEO

68 AV DE LA REPUBLIQUE
75011 PARIS M° ST MAUR
TEL: 47 00 81 38
FAX:47 00 76 95

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

PLUS DE 15 000 JEUX NEUFS PARMI LES MOINS CHERS DU MARCHÉ

SUPER NINTENDO

S.STREET FIGHTER	US	445
MORTAL KOMBAT 2	EU	435
DRAGON BALL Z 4	JA	395
SAMOURAI SPIRIT	JA	545
FATAL FU . SPECIAL	JA	395
RANMA 1/2 N°4	JA	295
ART OF FIGHTING	JA	295
MUSCLE BOMBER	JA	385
WORLD HEROES 2	US	445
LIVRE DE LA JUNGLE	EU	395
BREATH OF FIRE	US	445
FINAL FANTASY 3	US	495
BRAIN LORD	US	445
ILLUSION OF GAYA	US	445
BLACK THORNE	US	395
SUZUKA 8 HOURS	US	395
FIFA SOCCER	EU	345
SMASH TENNIS	EU	385
PAC ATTACK	EU	385
MEGAMAN X	EU	385
SUPER METROID	EU	395
RETOUR DU JEDI	EU	395
STAR WARS 2	EU	345
SECRET OF MANA	US	445
FIEVEL GOES WEST	EU	395
TETRIS FLASH	US	395
BOMBERMAN 2	EU	395
FLINGSTONES	EU	395
SOCCER SHOOTOUT	US	445
STUNT RACE FX	EU	445
ROGER RABIT	EU	385
HULK	EU	369
DESERT FIGTHER	EU	369
MAXIMUM CARNAGE	EU	445
LES SCHTROUMPFS	EU	385
INDIANA JONES	EU	395
F1 POLE POSITION 2	EU	369
ACTRAISER 2	EU	369
SPARKSTER	EU	369
DRAGON	EU	369
VORTEX	EU	395
STREET RACER	EU	369
LION KING	EU	369
EARTHWORM JIM	EU	395
SECRET OF MANA	EU	445

SUPER PROMO

ASTERIX	EU	195
FLASH BACK	EU	195
EQUINOX	EU	195
SKYBLAZER	EU	195
MISTER NUTZ	EU	245
ALIEN 3	EU	245
SENSIBLE SOCCER	EU	245
MORTAL KOMBAT	EU	195
YOUNG MERLIN	EU	245
WOLFENSTEIN 3D	EU	245
TERMINATOR 2	EU	195
SPIDERMAN XMEN	EU	195
CLIFFHANGER	EU	195
RANMA 1/2 N°2	EU	195
POPULOUS 2	EU	245
MARIO ALL STAR	EU	245
JURASSIC PARK	EU	195
DRACULA	EU	195
LAST ACTION HERO	EU	195
CHUCK ROCK	EU	195

MEGADRIVE SEGA

ZERO TOLERANCE	EU	329
SPIRKSTER	EU	329
T. TOON ADVENTURE	EU	329
DRAGON	EU	329
MICRO MACHINE 2	EU	329
BUBSY 2	EU	295
ECCO LE DOLPHIN 2	EU	345
EARTHWORM JIM	EU	395
SONIC 4	EU	369
FIFA 2	EU	345
LION KING	EU	345
BALL Z	EU	345
DRAGON BALL Z	JA	395
FATAL FURY 2	JA	395
FIFA SOCCER	EU	345
HULK	EU	345
IN..TOUR TENNIS	EU	345
LIVRE DE LA JUNGLE	EU	345
MORTAL KOMBAT 2	EU	345
NBA JAM	EU	345
NHL 95	EU	345
PSG CHAMPION	EU	345
SAILOR MOON	JA	395
SREET OF RAGE 3	JA	345
S. STREET FIGHTER	JA	395
SYLV.. AND TWEETY	EU	345
URBAN STRIKE	EU	345
W..CUP SOCCER 94	EU	345
FLINK	EU	395
KICK OF 3	EU	345
MAXIMUM CARNAGE	EU	345
SHINING FORCE 2	EU	395

Nos Tarifs Sont Les Moins Chers Du Marché Ils Ne Sont Résèrves Uniquement Qu'à La Vente Par Correspon--dance Merci Cher Clients De Votre Comprehension.

MEGA PROMO

AGASSI TENNIS	EU	129
BASEBALL 2020	EU	129
BATTLE TOADS	EU	129
BOB	EU	129
CENTURION	EU	129
CHAKAN	EU	129
CRUE BALL	EU	129
DICK TRACY	EU	129
GENERAL CHAOS	EU	129
GLOBAL GLADIATOR	EU	129
INDIANA JONES	EU	129
JAMES POND 3	EU	129
LHX ATTACK CHOP..	EU	129
LOTUS 2	EU	129
T2 JUDGEMENT DAY	EU	129
ZOOL	EU	129

NEO GEO CD

NEO GEO CD
MODELE EUROPEEN
3490F

Pack Neo Geo CD Console + 2 Jeux Au Choix 3990 F

3 COUNT BOUT	385
ART OF FIGHTING 2	385
SIDEKICKS 2	385
FATAL FURY SPECIAL	385
LAST RESSORT	385
SAMOURAI SHODOWN	385

Beaucoup D'autres Titres Sont Disponibles Tel...

Sur Le 3615 All Games * Espace Video Vous Pouvez Commander Nos Produits Visualiser Les Tips Et Astuces Vous Aurez Aussi La Chance De Poser Vos Questions A Doc Games Le Maitre Des Jeux Sur Consoles Tout Savoir Sur Les Jeux De Role Connaitre Tous Les Tips Et Astuces De Dbz Ect...

ACCESSOIRES

Manette Super Nintendo Ou Megadrive 6 Boutons Fire Pour 69f Seulement



MANGA VIDEO

FILMS DRAGON BALL Z Version Originale Pal

Garlic	99
Thales	99
Super Namec	99
Docteur Willow	99
Kourat	129
Metal Kourat	129
La Revenge Des Cyborgs	149
Guerriers Millenaire	149
Guerriers Mystique	149
Docteur Eigi	149
Retour De Broly	149

FILMS DRAGON BALL Z Version Francaise Secam

149 F Piece Ou
500 F Les 4 Au Choix

A La Poursuite De Garlic
Le Robot Des Glaces
Le Combat Fratricide
La Menace De Namec
La Revenche Cooler
100 000 Guerriers De Metal
L'offensive Des Cyborgs
Broly Le Super Guerrier

Manga Video
149 F Piece

Crying Freman (vol 1a4)
Doomed Megalopolis (vol 1a4)
Battle Angel Alita
Tetsuo
Lauhin Target
Devil Man
Ken 120mn Int. Moin 18 Ans
The Guyver
Urotsukidoji (vol 1a4) 18 Ans
Yuyu Hakusho
3x3 Eyes (vol 1a3)
La Legende De Lemnear
Les Chroniques De La Guerre De Lodoss

RETOUR DE BROLY 149F

2 Episodes Par K7 Video Entierement En Francais Au Prix De 95f

Ken Le Survivant Vol 1 A 5
Lamu Vol 1 A 5
Shurato Vol 1 A 5
Goldorack Vol 1 A 3

GOODIES

Manga Ranma 1/2
Francais 36f Piece
Ou 150f Les 5





Manga D B Z
Francais 36f Piece
Ou 300f Les 10





Tee Shirt 4/6 Ans	89
Tee Shirt 12/14 Ans	89
Tee Shirt 14/18 Ans	89
Box 6 Figurines Dbz	149
Poster Dbz (38x52)	30

Figurine Super Battle
99f Piece

- Vol 1 Songokou
- Vol 2 Saya Jin Songokou
- Vol 3 Picollo
- Vol 4 Vegeta
- Vol 5 Trunks
- Vol 6 Freezer
- Vol 7 Saya Jin Vegeta
- Vol 8 Songohan
- Vol 9 Saya Jin Songohan
- Vol10 Saya Jin Broly

RANMA 1/2 V.O OAV SOUS TITRE FRANCAIS 149F

Super Scope + Cartouche 6 Jeux 185f



Toutes Les Marques Citees Sont Deposees Par Leur Proprietaire Respectif Photos Non Contractuelles

US: AMERICAIN * JP: JAPONAIS * EU: EUROPEEN/FRANCAIS

Les Tarifs Sont Modifiables Sans Preavis   Rc Creteil N° 384 007 282

BON DE COMMANDE

OU SUR PAPIER LIBRE A RETOURNER À
ESPACE VIDEO 68 Avenue de la REPUBLIQUE
75011 PARIS Tel: 47 00 81 38 Fax: 47 00 76 95

Nom:...................................Prenom:.....................
Adresse:...
Code Postal:.......................Ville :......................
Tel:...

TITRE	
FRAIS DE PORT SAUF PACK SPECIAL	30F
TOTAL A PAYER	

Chèque Bancaire ou Postal
Carte N°........../........../........../.......... Exp....../......
Mandat

Les Astuces de Tonton Stephane

METAL MARINE
ENERGIE INFINIE
CODE 7E1DA104

MISTER NUTZ
NOISETTES INFINIES
CODE 7E0A2999

MYSTICAL NINJA 2
TEMPS INFINI
CODE 808B5CA5

NBA JAM
TURBOS INFINIS
JOUEUR 1
CODE 7E078A20

PLOK
VIES INFINIES
CODE 7E076805

POP N' TWINBEE 2
ÉNERGIE INFINIE
JOUEUR 1
CODE 7E02EC03

SKYBLAZER
VIES INFINIES
CODE 7E1F0003

ACTION REPLAY GAME BOY

ALIEN 3
X= choix de l'arme (de 1 à 5)
Code 0A0X 32C3

BART SIMPSON ESCAPE
Energie infinie
Code 0102 98C9

CASTELVANIA 2
Energie infinie
Code 080C 89CC

CRASH DUMMIES
X+0 à 3, choix de la difficulté Code 030x 89C0

DRAGON BALL Z 3
SUPER NES

Voici les coups secrets, ou "Meteo Smash" des cinq premiers personnages, la suite le mois prochain.

GREG





Son Goten : Arrière, Bas-Arrière, Bas, Bas-Avant, Avant, Avant-Haut, Haut, puis le bouton B.





Trunks : Avant, Arrière, Bas-Arrière, Bas, Haut, puis le bonton B.





Trunks adulte : Avant, Arrière, Bas-Arrière, Bas, Haut, puis le bouton Y.





Buh : Arrière, Avant, Bas-Avant, Bas, Haut puis le bouton Y.





Kaioh Shin : Arrière deux secondes, puis avant et Y.





Dabra : Arrière, Avant, Bas-Avant, Bas, Haut puis le bouton Y.

DRAGON BALL Z 3 suite







Et pour pouvoir jouer avec Trunks en adulte, appuyez sur Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A lors de la phase où morphent les visages Son Gokuh et Vegeta.

Sinon, pour customiser vos personnages, voici des codes à exécuter lorsque vos personnages se parlent (ne fonctionne pas en mode "Tenkaichi-Budokai", désolé !).
Personnage plus fort : Gauche, L, R, Droite. Une aura bleutée se dégage du personnage durant la phase dialogue si la manipulation a fonctionné.



Personnage plus résistant : Bas, X, Haut, R. Une aura rouge se dégage du personnage durant la phase dialogue, si la manipulation a fonctionné.



Personnage beaucoup plus fort : L, R, Haut, Bas, Y, X, Gauche, Droite. Une aura jaune avec des tas d'éclairs autour se dégage du personnage durant la phase dialogue, si la manipulation a fonctionné.



Personnage beaucoup plus résistant : Gauche, R, Haut, X, Droite, Y, Bas, L. Une aura rouge avec des tas d'éclairs autour se dégage du personnage durant la phase dialogue, si la manipulation a fonctionné.



MODE TURBO

Pour jouer en mode "turbo", sinon, ben vous appuyez sur L, R, Y, X, A, B (avec la deuxième manette) avant d'allumer votre console. Restez appuyé sur ces boutons et attendez d'allumer la console. Maintenez les boutons durant toute la présentation du jeu, jusqu'à ce que Son Gokuh vous balance son truc de face. Une fois ceci fait, le "3" du titre "Dragon Ball Z 3" devrait avoir changé de couleur : c'est le signe que l'astuce a bien fonctionné, et que vous jouez désormais en mode "turbo". D'autres codes et Meteo Smash le mois prochain, promis.

THE OTTIFANTS
GAME GEAR

Codes de niveaux :

La cave :	*JYSF*
Le Chantier :	*AOHT*
Le bureau :	*PIHE*
La jungle :	*NRCF*

SHIKINJO
MEGADRIVE

Pour arriver au niveau 50, voici un code qu'il faudra utiliser comme un tableau à double entrée, puisque le mot de passe de ce jeu est en tong ! B5, A7, A17, C14, C3, B9, A6, D7, A6, B12, B12, B8 (Genesis)

Les Astuces de Tonton Stephane

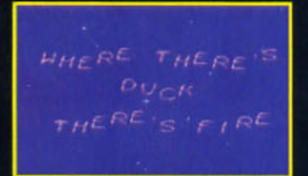
DAFFY DUCK THE MARVIN MISSION
SUPER NES

ASTUCE : 50 VIES SUPPLÉMENTAIRES

Quand vous commencez une nouvelle partie et que vous entendez en anglais : "Where there's Duck there's fire", appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Y, A, B, X. Vous entendrez alors "Mother".



À cet écran, choisissez Start.



Quand cet écran apparaîtra, faites votre code.



Sur l'écran des options, vous apercevrez les 50 vies.



Finissez le jeu à l'aise !!

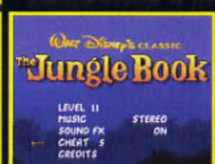
BRUTAL PAWN OF FURY
MEGA CD



SELECTION DU NIVEAU ET DIVERS CHEATS CODES

Après avoir mis le jeu et la console en marche, attendez que le logo VIRGIN apparaisse, puis faites : Haut, Haut, Haut, B, B, Y, Y, Select, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Haut, Y sur la première manette (faites la manip rapidement, le temps de l'apparition et la disparition du logo), vous entendrez un son vous confirmant la bonne manip. Maintenant, allez à l'écran titre puis sélectionnez avec la flèche le menu "option",. appuyez sur Start, un nouveau menu avec un sélecteur de niveau.
Au logo VIRGIN, faites Haut, Haut, Haut, B, B, Y, Y, Select, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Haut, Y.







Entrez dans le menu des options, vous remarquerez qu'un select stage est apparu !!

Et hop ! direction niveau 11. Ah, j'avais oublié de vous dire que lorsque vous mettez le mode "cheat 5", vous pourriez avoir le "slow mode" et aussi faire voler Mowgli !!! Non, je n'avais pas fumé ! La preuve...

THUNDER FORCE IV
MEGADRIVE

À l'apparition du logo Sega, faites A, B, C et Start pour aller dans le mode de A la page de présentation, appuyez sur A + Start pour obtenir l'écran de configuration. Faites les réglages voulus et mettez le nombre de vaisseaux à zéro. Ecoutez ensuite la musique 00 quelques secondes et démarrez le jeu. Vous aurez 99 vaisseaux pour commencer et 99 dans chaque crédit.

V FIVE
MEGADRIVE

Faites cent fois "reset" (je sais, c'est long !), puis allez en mode "option" et choisissez vos crédits... Vous pourrez alors jouer en "free play", c'est-à-dire en vies infinies.
Sinon, pendant une partie, mettez la pause et faites gauche, gauche, droite, droite, haut, bas, haut, bas, B, A et vous revoilà plein de bombes !

EN BREF...

CYBERNATOR (SNES)
À la page de présentation, il faut garder les boutons L et R enfoncés et appuyer ensuite sur Start. Vous aurez alors six continues supplémentaires.

CORPORATION (MD)
Voici un code qui vous permettra d'avoir 7 pass : CLCS-GLANCPKVFLBNKTOSBSIU. Allez ensuite au rez-de-chaussée (G), trouvez les 2 sas (code 9831) et sortez.

EQUINOX (SNES)
Pour avoir des potions ainsi que des vies infinies, faites à l'écran titre : L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Le petit copyright va alors changer de couleur !!

FIGHTING MASTER(MD)
Lorsque vous choisissez le premier joueur, mettez le curseur sur votre personnage, puis appuyez sur Haut et A en même temps. Maintenant, le deuxième joueur aura un combattant identique.

HEAVY NOVA (MCD)
En mode "versus", si vous êtes assez fort pour abattre un gardien sans perdre d'énergie, vous aurez un bonus d'un million de points en plus !

ECOUTE BIEN, PETIT D'HOMME...



Le Livre de la Jungle + 6 mois d'abonnement à Joypad pour un prix super craquant...

FAIS UN VOYAGE INOUBLIABLE !

Avec ce nouveau jeu de Disney Software et Virgin, tu vas vivre une journée extraordinaire. Tu rencontreras des amis formidables, l'ours Baloo et la panthère Bagheera, et affronteras des ennemis redoutables, le féroce tigre Shere Khan et le rusé serpent Kaa. Animation époustouflante, graphisme superbe et ambiance sonore réaliste : en avant pour l'aventure, petit d'homme !

T'es Megadrive ou Super Nintendo	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Megadrive et Super Nintendo	449,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~664,00 F~~
POUR TOI	**485,00 F**

T'es Nintendo ou Game Boy	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Nintendo ou Game Boy	249,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~464,00 F~~
POUR TOI	**350,00 F**

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Je profite de votre offre exceptionnelle et je m'abonne à JOYPAD :

- ☐ 6 numéros de JOYPAD + le nouveau jeu Le Livre de la Jungle :
  - ☐ pour Megadrive au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
    CT218 CC 35
  - ☐ pour Super Nintendo au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
    CT219 CC 35
  - ☐ pour Nintendo au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
    CT220 CC 35
  - ☐ pour Game Boy au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
    CT 221 CC 35

Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de H.D.P. par : ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

*Ces prix s'entendent frais de port de 35,00 F inclus.
Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Megadrive et Super Nintendo : 449,00 F. Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Nintendo et Game Boy : 249,00 F. Prix public pour 6 numéros de JOYPAD : 180,00 F. Frais de port 35,00 F. Vous pouvez acquérir séparément chacun de articles aux prix indiqués ci-dessus.

Je renvoie mon règlement avec mon bulletin d'abonnement à :
JOYPAD - 10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET Cedex

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

Code Postal : ☐☐☐☐☐ Ville : ______

Mon pseudo* : ______
* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐ Sexe : M ☐ F ☐

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés. Tarif pour la France métropolitaine uniquement. "Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

DRAGON BALL Z V.R. V.S.

Bon, je suis entièrement d'accord avec vous sur le fait que ce nom est complètement débile. D'autant plus que ce personnage n'existe nulle part dans les aventures de Dragon Ball Z. En fait, il a la capacité de se transformer en n'importe quel personnage, et possède donc tous les pouvoirs pour vous anéantir. Bonne chance !

Dans le numéro du mois dernier, nous avions la chance de tester le premier Dragon Ball Z de Banpresto. Pour bien continuer sur notre lancée, on a réussi à vous dégoter le deuxième DBZ sorti en arcade, Dragon Ball Z V.R. V.S. conçu en collaboration par Sega et Banpresto. En fait, Sega était obligé de passer par Banpresto pour faire un jeur de ce dessin animé, car c'est ce dernier qui possède les droits. Voilà l'explication de cette curieuse collaboration. Cette fois-ci, le jeu est vraiment plus intéressant et plus beau. On a presque l'impression qu'on va réussir un lancer des "Kamehameha" et des "Final Flash" de tous les côtés. Attention tout de même, sinon on va finir par tout démolir, et qui c'est qui va prendre comme d'habitude ?...

Julien, alias Le Géant Vert Jr



Votre personnage peut adopter plusieurs attitudes différentes au cours d'un combat. Ainsi, lorsque vous subissez trop de coups enchaînés de la part de votre adversaire, vous tombez un instant dans les pommes, ce qui vous immobilise un moment. D'autre part, si vous faites un bon en arrière, vous avez droit à un superbe effet de zoom inversé sur tous les décors. La vache, ça bouge bien !



Voilà, à force, cela devait arriver, Son Goku s'énerve et il s'excite comme un forcené sur Gohan qui se prend une série de boules de feu sans pouvoir faire malheureusement grand chose.

DRAGON BALL Z ARCADE : UNE PÊCHE D'ENFER !

Avec cette nouvelle version de la saga de Dragon Ball Z, on a affaire à un changement radical, car nous avons enfin droit à un scénario digne de ce nom. Il va falloir récupérer les sept boules de cristal parsemées à travers le monde. Pour les gagner, il faudra battre tous les ennemis qui se présenteront à vous. En fait, votre but consiste à anéantir tous vos adversaires sans poser de questions, et le plus vite possible. Sachez tout de même qu'un "Super Monster" assez spécial vous attend en fin de parcours. D'ailleurs, soit dit en passant, il est vraiment très dur à battre, et il vous faudra beaucoup de pratique pour arriver à le tuer. Les personnages disponibles sont : Son Goku, Son Gohan, Trunks, Vegeta et Piccolo. Chacun de ces combattants surhumains possèdent des pouvoirs démesurés. Mais certains persos comme Son Goku possèdent des pouvoirs encore plus puissants comme le Genkidama. Ce genre de coup spécial est plus dur à déclencher, mais inflige beaucoup plus de dommages à votre adversaire. L'inconvénient de ce genre de coup est qu'une fois que vous commencez à le déclencher, vous devez aller jusqu'au bout, et vous risquez donc de vous faire toucher entre-temps. D'autre part, on peut se protéger des coups des autres en faisant apparaître une grosse boule noire qui atténuera vos dommages. Vous pouvez aussi faire un bon en arrière pour mieux préparer vos pouvoirs spéciaux : cela permet de vous écarter un tant soit peu de votre adversaire pour être tranquille un moment. Les graphismes des personnages sont conformes au manga et sont assez beaux. D'autant plus que l'animation est très réussie, vu comment les persos bougent dans tous les sens en balançant des boules de feu en tout genre et de tous les côtés. Enfin bon, ceux qui sont accros à donf de Dragon Ball Z seront fort heureux de cette version arcade. Surtout qu'il semble qu'une extension dans le genre de l'activator de Sega soit disponible. Il serait alors possible de mimer les mouvements de votre guerrier Saien. En voilà une idée qu'elle est bonne !

Dès son plus jeune âge, Son Gokuh fut adopté par un vieillard, maître en arts martiaux. Aujourd'hui, Gokuh a, le premier, réveillé le Super Saïen qui sommeillait en lui, et ne tardera pas à trouver plus fort que lui : son fils, Son Gohan.

Pour ceux qui connaissent un petit peu, voici le Final Flash de Vegeta, très impressionnant et très dévastateur, comme d'habitude avec lui de toute façon.





Si votre adversaire essaye de vous porter un coup fulgurant au corps à corps, et si vous réussissez à l'éviter, vous serez alors en mesure de lui infliger une attaque encore plus puissante, étant donné qu'il se trouve à découvert. Il faut tenter sa CHANCE au plus vite, et il ne faut surtout pas le lâcher.

Une fois que vos deux jauges d'énergie sont descendues au minimum, vous tomberez… ben oui, vous étiez en train de combattre en l'air, c'est normal que vous retombiez si vous êtes K.O.



Le Genkidama (excusez pour l'orthographe) de Son Goku est pour moi le coup spécial le plus impressionnant de tout le jeu.

Lorsque votre ennemi vous agresse au corps à corps, je vous conseille de vous mettre en protection et d'attendre qu'il soit épuisé pour contre-attaquer immédiatement après, sans le laisser souffler une seconde.



suite

Pour ce qui est des coups normaux et communs à tous les joueurs, vous avez la possibilité de concentrer votre pouvoir pour faire une boule d'énergie encore plus puissante.







À première vue, si je ne me suis pas trompé une fois de plus, il s'agirait du "Mazenko" de Piccolo. Le pire avec tous ces pouvoirs, c'est qu'ils sont vraiment tous aussi beaux les uns que les autres, c'est vraiment appréciable quand on y joue.

THE KING OF FIGHTERS '94

La présentation n'est pas géniale, mais elle est assez entraînante, à vous de voir. À propos, normalement le niveau de difficulté est indiqué au début du jeu (pour la version arcade).



Athena A. a la possibilité de renvoyer n'importe quel pouvoir contre son adversaire. Rien ne traverse son bouclier de protection, c'est une arme très redoutable.

On retrouve bien évidemment tous les coups des personnages déjà connus. Malgré tout, les manipulations de certains de ces coups ont été modifiés, ce qui surprend assez la première fois.



Sur cette photo, vous pouvez apercevoir du sang, mais il s'agit d'une version japonaise. Alors, il est fort probable que le sang ne soit plus là avec la version française.



LES ROIS DE LA BASTON, C'EST NOUS !

Tous ceux qui s'écrient : "Oh, encore un jeu de baston de m... !", allez voir ailleurs, car là vraiment c'est du top-baston. En fait, si vous hésitiez à acheter un jeu de ce style, voici exactement ce qu'il vous faut. Vous aurez ainsi presque tous les combattants de la série des Fatal Fury et Art of Fighting. D'ailleurs, à propos de..., non..., et puis j'me tairai pas. Y en a marre de ces mecs qui sont jamais contents. C'est vrai faut toujours qu'il y ait des types qui débarquent comme ça, pour vous dire qu'ils en ont assez des jeux de baston. Eh bien, moi, je leur dis tout net "y a que les imbéciles qui achètent des Neo Geo et qui n'aiment pas ce genre de jeu". Voilà, je l'ai dit, et c'est bien fait pour eux !



Graphismes : 17

Les décors et les persos sont tout simplement superbes, mais rien d'exceptionnel pour de la Neo Geo. À force, on s'habitue !

Animation : 17

Rien à redire, si ce n'est que ça bouge super bien et que c'est un vrai plaisir à regarder.

Maniabilité : 16

C'est bien dommage, mais certains coups ont été modifiés dans leur manipulation, ce qui est quelque peu déroutant pour les habitués. Sinon, c'est parfait.

Son/Bruitage : 19

De superbes musiques ponctuent chaque stage, et les digits vocales de chaque perso sont d'une qualité affolante. C'est sans reproches !

Note Globale : 94 %



C'est pas pour dire, mais la petite sœur de Ryo est vraiment très douée. Il suffit de s'énerver une ou deux fois dessus pour qu'elle comprenne.



Vous voyez, lorsqu'il se met dans un état pareil, je n'ose même plus l'approcher. Surtout qu'en plus, il a l'air costaud.



Le coup de poing multiple est très dévastateur, il ne faut pas se laisser prendre, sinon vous allez lui servir de punching ball.



Notre cher basketteur de service, alias Lucky GLAUBER, utilise parfois son ballon de basket pour l'envoyer à la tête de son adversaire.

La présentation n'est pas géniale, mais elle est assez entraînante, à vous de voir. À propos, normalement le niveau de difficulté est indiqué au début du jeu (pour la version arcade).




L'ÉQUIPE

Comme vous jouez en équipe, vos coéquipiers réagissent en fonction de l'issue du combat. Ainsi, ils feront la tête si vous perdez, alors qu'ils sauteront littéralement de joie en cas de victoire de votre part.

SUPER POUVOIR :

Dès le début du combat, vous pouvez effectuer les super-pouvoirs sans avoir à les apprendre comme avant. Mais il faut quand même que vous ayez un tant soit peu de pouvoirs. Si vous êtes à court, vous pouvez en récupérer en appuyant simultanément sur A,B et C.

PARADE

En appuyant sur A et B simultanément, votre perso va éviter n'importe quel coup de votre adversaire.

Les pays



Chaque équipe à été assignée à un pays précis. Tous les décors bénéficient d'une petite introduction toujours très sympa, voire extraordinaire, comme pour la Chine par exemple.

ITALY



Terry BOGARD — Andy BOGARD — Joe HIGASHI

KOREA

Kim KAPHWAN — Chang KOEHAN — Choi BOUNGE

CHINA



Athena A. — Sie KENSOU — Chin GENTSAI

BRAZIL



Heiden — Ralf — Clark

JAPAN



Kyo KUSANAGI — Benimaru N. — Goro DAIMON

ENGLAND



Yuri SAKAZAKI — Mai SHIRANUI — King

USA



Heavy D. — Lucky GLAUBER — Brian BATTLER

MEXICO

Ryo SAKAZAKI — Robert Garcia — Takuma



ORDRE DE PASSAGE :

après avoir choisi votre équipe, il faut déterminer l'ordre dans lequel apparaissent les persos au cours de la série de combats. En fait, il faut juste que vous choisissiez les deux premiers, correctement en fonction de vos adversaires.

suite

Amuse Expo 94

Pour le plaisir de tous, le Salon Français de l'Automatique, donc a fortiori de l'arcade, se déroulait début octobre (6,7 et 8) à l'Espace Champerret. Tous les grands acteurs de la vie des salles de jeux françaises étaient présents : Premier Loisirs (Sega, Data East, Atari, Taito, Capcom), Kunick Group (Midway et SNK) et Avranches Automatic (Namco, Konami et Jaleco). Toujours est-il que nous étions tous

Un p'tit salon bien de chez nous !

contents de nous voir, surtout que les nouveautés ne manquaient pas. D'autant plus que Capcom Europe en personne nous faisait l'honneur de sa présence pour nous présenter ses tous derniers produits, comme tout le monde d'ailleurs... Pour mieux faire le tour de tout ce qui pourrait nous intéresser sur ce salon, procédons par éditeur, comme cela nous serons sûrs de ne pas en oublier.

Julien alias Le Géant Vert Jr.





Comme tous les ans, Sega était présent en force sur le stand Premier Loisirs avec une tonne de nouveaux hits tous aussi fabuleux les uns que les autres. Commençons par **Virtua Cop**, le petit dernier de la série des "Virtua". Cette fois-ci, nous avons à faire à un genre de Lethal Enforcer tout en 3D avec plein de textures de la folie partout, où vous jouez le rôle d'un gentil policier qui combat les méchants gangsters. Il est vrai qu'au point de vue scénario, cela ne vole pas bien haut, mais on s'en moque un peu vu la qualité graphique et sonore de ce jeu. Pour tout vous dire, cette ambiance 3D surprend la première fois pour ce style de jeu, mais à force de s'exciter dessus on y prend vraiment goût. D'autre part, **Desert Tank** fait preuve de la même qualité de réalisation que Virtua Cop. Souvenez-vous de la guerre du Golfe, mettez-vous dans un tank M1 Abrams de l'armée des États-Unis, et c'est parti pour une séance de tir dans le désert. Vous devrez affronter des hordes de divisions blindées ennemies qui vous agresseront de tous côtés. C'est très beau, ça bouge super bien et c'est maniable à souhait. Ce jeu est vraiment à pleurer de bonheur. Par contre, Sega nous sort **Wing War** qui paraît un peu vieillot en matière de réalisation, étant donné que les graphismes sont exclusivement basés sur de la 3D surfaces pleines sans textures. Il s'agit en fait d'un concours de duels aériens avec un tas de coucous datant du début du siècle jusqu'à aujourd'hui. D'une maniabilité un peu bizarre, le jeu prend vraiment toute sa grandeur en mode "Expert" où vous pourrez vous déplacer dans le décor, dans la direction que vous voulez, sans aucune contrainte. Enfin, pour terminer avec Sega, il semble que nous aurons un nouveau jeu de football qui devrait sortir pour la fin de l'année. Son nom est un peu compliqué, mais il vaut vraiment le détour, il se nomme **Super Visual Football European Sega Cup**. Toujours est-il qu'il porte très bien son nom, car la vision du jeu est vraiment fabuleuse, et on ne loupe rien des actions de jeu. On se croirait à la télé en train de regarder un match de foot, sauf que là c'est vous qui dirigez les joueurs.









Après l'événement de Super Street Fighter 2, Capcom nous revient cette année avec deux titres dont **Alien vs Predator** qui devrait ravir tous les fans de cette série de films. Par contre, ne vous emballez pas car il ne ressemble en rien à la version Jaguar. En effet, il s'agit uniquement d'un bon vieux beat-them-all à la Final Fight comme Capcom sait si bien en faire. D'ailleurs, il pourrait essayer de faire quelques efforts pour faire évoluer ce genre de jeu. Pour ce qui est du reste, **Darkstalkers** dont nous avons déjà parlé le mois dernier, ainsi que **Slam Masters 2-Ring of Destruction** étaient présentés sur le stand. Pour ceux qui ne se souviennent pas du premier épisode, il s'agit d'un jeu de catch avec des personnages du genre de ceux de Ken Le Survivant, mais sans plus malheureusement. Les sprites sont assez petits et on ne sait pas trop comment aborder ce jeu vu son style à part. Mais on ne va pas cracher sur Capcom, loin de moi cette idée, surtout qu'ils sont les seuls à vraiment s'investir dans l'arcade européenne (ça fait plaisir à voir !). Du côté de chez Namco, on avait droit à **Ridge Racer 2** et **Suzuka 8 Hours 2**, qui bizarrement n'apportent pas vraiment grand chose par rapport aux premiers volets de ces simulateurs de sports mécaniques. Enfin bon, si vous aviez adoré les versions précédentes, vous ne trouverez que votre bonheur avec ces deux nouveaux titres. En ce qui concerne Konami, rien de bien transcendant si ce n'est du déjà vu avec **Lethal Enforcers 2**. Il semblerait toutefois qu'un nouveau jeu de foot voie le jour sous le nom de World Champions Cup, mais nous n'avons rien de plus pour le moment. Décidément, Taito n'a pas l'air de trop s'en faire pour son avenir et joue les cartes de l'assurance avec de nouvelles éditions d'anciens hits. Ainsi, ils nous sortent **Real Puncher - Sonic Blastman Returns**. On vous avait parlé du premier l'année dernière. Souvenez-vous, il s'agit du fameux jeu où il faut donner de grands coups de poing dans un punching-ball pour dévaster vos adversaires dans le jeu. Une nouveauté intéressante et très étonnante dans ce nouvel épisode réside dans le fait que vous pouvez vous faire démolir la face au cours du jeu. Ne paniquez pas, je vous explique. Au début de chaque partie, vous devrez placer votre tête devant une caméra qui numérise votre image et la place sur le corps d'un gros méchant boss que vous devrez démolir à coups de gros coups de poing "in the nose". D'autre part, **Operation Wolf 3** pointe aussi son nez, il y avait longtemps qu'on avait entendu parlé de ce jeu (ah, nostalgie, quand tu nous tiens !). Mais on essaiera de vous en reparler le plus tôt possible dans les prochains numéros. Enfin, pour les amateurs de shoot-them-up, vous allez avoir le plaisir d'accueillir **Darius Gaiden** qui devrait pointer son nez courant 95 en France. Art & Graphic, nouveau venu dans le grand monde des éditeurs, nous montrait ses dernières œuvres pendant le salon : **Stone Ball**, un jeu de foot préhistorique impressionnant de par sa réalisation et assez comique, et **Cheese Chase** où vous devrez avoir du nez pour retrouver des morceaux de fromage éparpillés à travers de nombreux niveaux. De son côté, Data East nous fait cadeau d'un jeu de basket dans le style de NBA Jam de Midway. Malgré la qualité certaine de ce jeu, il ne détrônera pas son aîné pour autant. Pour tout vous dire, il est bien, mais il est loin d'être aussi impressionnant que son ancêtre. Si vous vous en souvenez, nous avions testé Power Instinct il y a de cela quelques mois, eh bien voici **Power Instinct 2** d'Atlus. D'ailleurs, sans vouloir être méchant, j'aimerais bien savoir pourquoi ils nous ont pondu un deuxième épisode de ce jeu de baston qui était loin d'être formidable. Après le succès de World Rally de Gaelco, cela a donné quelques idées à d'autres éditeurs. La preuve en est avec la future sortie de **Great 1000 Miles Rally** de Kaneko qui ressemble comme deux gouttes d'eau à World Rally, mais avec plus de choix au point de vue voitures. Dans un autre domaine, Video System nous offre **Aero Fighters 2**.



suite

Virtuality Series 2000

Au cours de ce salon, nous avons enfin pu profiter de machines basées sur la réalité virtuelle. Celles-ci nous viennent directement de Grande-Bretagne, et plus particulièrement de Leicester près de Birmingham. Il existe plusieurs formats pour ce genre de machine : la version assise et la version debout. Personnellement, nous avons essayé la version debout. Pour commencer, on vous installe votre casque et on vous donne une manette ressemblant à un joystick de base, sauf que celui-ci détecte tous vos mouvements en trois dimensions. Pas mal, non ? Même chose pour votre casque qui dirige votre vue du jeu. C'est vraiment une sensation nouvelle très sympa et très impressionnante. À vrai dire, on se croirait dans un autre monde !



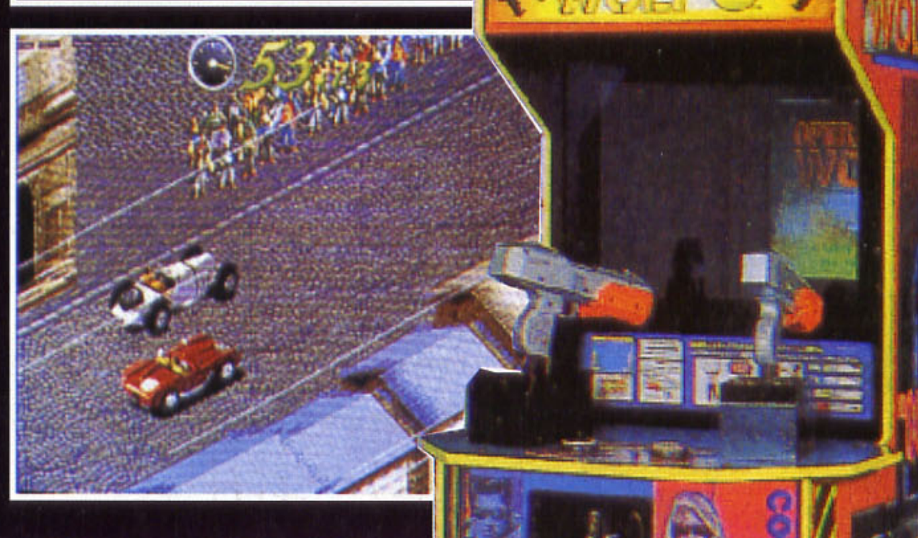


un shoot-them-up digne de ce nom pour les fans du genre. Pour les possesseurs de Neo geo, SNK sort enfin **The King of Fighters'94**, le tout dernier jeu de baston regroupant tous les combattants de la série des Fatal Fury et Art of Fighting, avec des petits nouveaux. Pour en savoir plus, reportez-vous au test dans ce numéro, mais de toute façon c'est un hit. Certains coups ont été modifiés, mais pour le rendre encore pus maniable. D'autre part, pour en finir avec la MVS (Neo Geo Arcade), vous avez **Zero Blade** de chez NMK, un shoot-them-up tout ce qu'il y a de plus banal. De son côté, Atari était présent par l'intermédiaire du tant attendu **Primal Rage**. Pour ma part, je le trouve quelque peu décevant par rapport à ce que l'on pouvait en attendre. C'est beau, mais cela manque un tant soit peu d'intérêt. Pour finir, Midway, en collaboration avec Nintendo, nous fait cadeau de **Cruis'n USA** et de **Killer Instinct**. Ces deux jeux sont en fait deux ébauches de ce que nous aurons plus tard sur nos Ultra 64 de salon, fin 1995. Ainsi, pour le moment, l'Ultra 64 n'existe-telle qu'en version arcade, mais on espère tous retrouver la même qualité de jeu sur les futures consoles de salon. Et puis, des machines virtuelles étaient discrètement présentes sur le salon. C'est très impressionnant, mais pour le moment ce n'est pas performant à souhait, surtout au point de vue de l'animation et de la fluidité de l'image. Sinon, au point de vue réaction aux mouvements, cela répond à merveille. C'est peut-être un peu lent, mais une fois qu'on s'y habitue, cela devient vraiment très agréable.



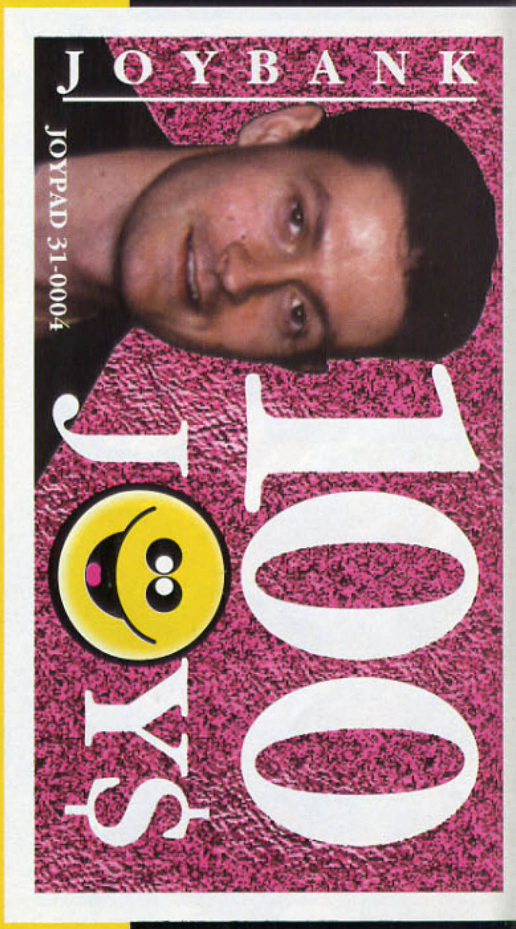






LA JOYBANK
à l'heure américaine

Fanas de "comics" en tout genre et des héros rencontrés au détour de ces belles pages illustrées, vous allez certainement sauter de joie en voyant ce mois-ci que la Joybank a résolument un accent Nord-Américain. Effectivement, tous les lots de ce numéro 36 ont un rapport étroit avec la culture (enfin, si on veut) des États-Unis. Ainsi, prenez de la hauteur avec Shaquille O'neal, le basketteur-vedette des "Orlando Magic", puis une bonne tranche de rigolade avec le couple d'animaux le plus bizarre du monde, j'ai nommé Titi et Gros Minet, et enfin jouez les héros masqués avec Batman, l'homme chauve-souris ! Vous voyez, non seulement Joypad vous divertit, mais en plus vous habille ! Que demande le peuple ? Allez, bonne chance maintenant !



VENTE AUX ENCHERES

Date limite de participation le 30 Novembre1994



LOT N°1 :

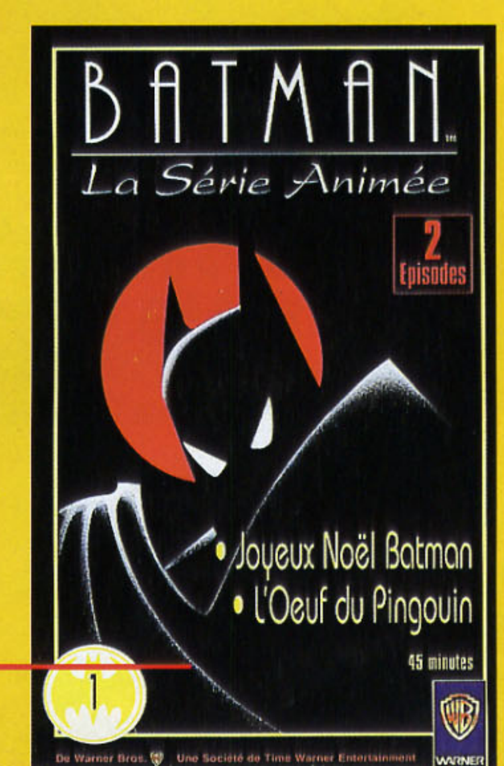
1 CASSETTE VIDÉO, VERSION FRANÇAISE DE "BATMAN CONTRE LE FANTOME MASQUÉ" (74 MN), OFFERTE PAR LA WARNER HOME VIDEO. MISE À PRIX : 400 $. 4 GAGNANTS.

Vous allez pouvoir vivre les aventures périlleuses de Batman, traqué par la Police qui le croit responsable d'un crime, assis dans un fauteuil ! Classe, non ?

LOT N°2 :

1 LOT DE 3 CASSETTES VIDÉO DE "BATMAN, LA SÉRIE ANIMÉE" (45 MN CHAQUE) TOUJOURS OFFERTES PAR LA WARNER HOME VIDEO. MISE À PRIX : 1 000 $. 4 GAGNANTS.

Six épisodes en tout qui vous feront découvrir des histoires incroyables se déroulant dans la ville de Gotham City. Alors, n'ayez pas peur...



NOMS DES GAGNANTS DU JOYPAD N°35 :

LOT N°1 : 1 CD + badge Roi Lion

1-Dominique Mitayne	1 050 $
2-Edouard Chignac	1 040 $
3-Cyrille Gueit	1 040 $
4-Jérémie Salaün	1 040 $

LOT N° 2 : 1 Ballon de Foot

1-Serge Gaxate	919 $
2-Jean-Pierre Michallon	826 $
3-Ludovic Perrin	800 $
4-Eric Brunault	758 $

LOT N° 3 : 1 T-Shirt Mortal Kombat II

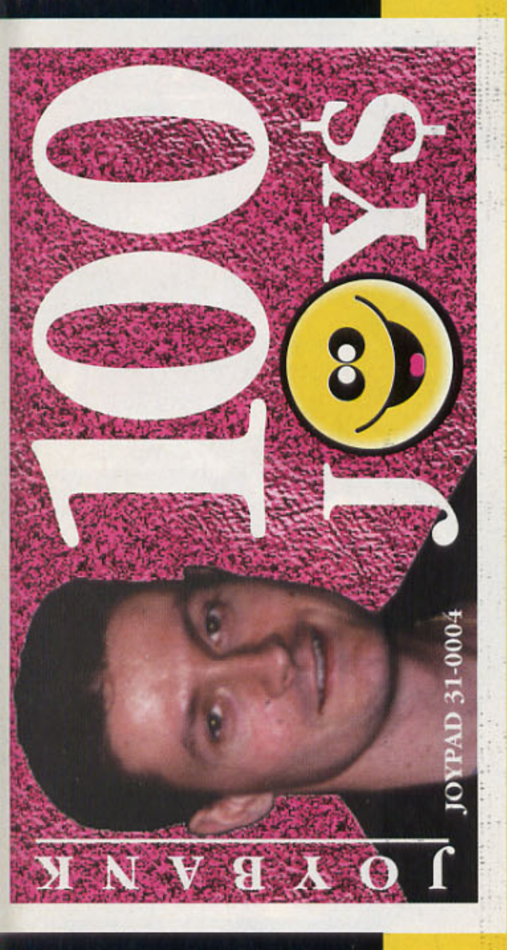
1-Tony Menard	2 560 $
2-Julien Prévinaire	1 188 $
3-Mathieu Tuery	1 120 $
4-Mathieu Claudon	1 100 $

LOT N° 4 : 1 photo de Greg !

1-Laurent Gauthier	1 496 $
2-Nicolas Pruvot	1 040 $
3-Julien Martens	1 040 $
4-Fabrice Sauvage	934 $

NOMS DES GAGNANTS DU JOYPAD N°30 :
P.S. : Tous les lots du n°30 ont changé ! Ils sont gracieusement offerts par SEGA.

LOT N°1 :
1-Olivier Torton 3 931 $
(1 poupée Sonic)
2-Nourdine Djemame 2 000 $
(1 jeu Sonic 3 MD)
3-Alexis Bodard 1 168 $
(1 jeu Sonic 3 MD)



LOT N°2 :
1-Boris Descargues 1 646 $
(1 sweat-shirt)
2-Benoît Zahm 956 $
(1 jeu Sonic 3 MD)
3-Bruno Pernot 876 $
(1 jeu Sonic 3 MD)

LOT N°3 :
1-Jean-Noël Beyssier 876 $
(1 coffret de pin's Sonic 3)
2-Joëlle Ursule 875 $
(1 coffret de pin's Sonic 3)
3-Edouard Bronchu 584 $
(1 coffret de pin's Sonic 3)

LOT N°4 :
25 figurines des Schtroumpfs
La liste étant trop longue, soyez assurés que les heureux gagnants recevront leur lot d'ici très peu de temps. Comme quoi, "mieux vaut tard que jamais".

LOT N°3 :

1 T-SHIRT + 1 PORTE-CLEFS "TITI ET GROS MINET" OFFERTS PAR LA TIME WARNER INTERACTIVE.

MISE À PRIX : 300 $. 4 GAGNANTS.

"Z'ai cru voir un 'ros minet !" Cette réplique superbe, vous allez non seulement pouvoir la sortir, mais en plus l'arborer fièrement sur vos épaules !

LOT N°4 :

1 T-SHIRT "SPÉCIAL NBA" OFFERT PAR OCEAN. MISE À PRIX : 300 $. 4 GAGNANTS.

Shaquille O'Neal, les Bulls de Chicago, Orlando Magic : rien que des noms de stars sur ces superbes T-shirts. Grands ou petits, vous allez flamber comme fous !



LE REGLEMENT :
1 : L'enchère est nominale. Un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse, même en cas de mise groupée. Sinon, ça va barder !
2 : Vous devez inscrire obligatoirement le total de votre mise sur le coupon. Elle doit évidemment correspondre au montant de tous vos Joy$ envoyés. Aucune photocopie des "billets", même couleur, ne sera acceptée. C'est illégal !
3 : Chaque somme misée est automatiquement perdue, gagnant ou pas. Aucun Joy ne sera donc retourné à son propriétaire. Non, mais !
4 : Les enchères pour un lot précis doivent être envoyées impérativement au plus tard à la date limite de participation. Le cachet de la Poste faisant foi, comme de coutume. En cas d'égalité, c'est donc la mise arrivée en premier qui sera déclarée vainqueur. Ouais, z'y av !
5 : La liste de tous les gagnants est publiée dans le magazine à la date convenue. Ne téléphonez pas, ne faxez pas, ne venez pas (seules les "Top Model" sont acceptées), on vous envoie tout ça en temps voulu !
6 : La monnaie JOY$ est totalement fictive. (Ah bon ?) Tout trafic sera sévèrement puni par la loi martiale de "TSR-LEON-THE-CLEANER", qui se réserve le droit de vous agrandir les oreilles à coups de machette turque.
7 : Tous les joueurs s'engagent à se plier à toute décision du magazine en ce qui concerne la "Joybank" et à respecter ce règlement, parce qu'il n'est pas fait pour les Trushni bleus ! Merci pour eux.
8 : Vous devez répéter chaque soir, avant de vous endormir : "la Joybank est toute puissante et a toujours raison !".
9 : On vérifiera...



DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY LE LURON
92300 LEVALLOIS PERRET

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 36

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 30 NOVEMBRE 1994)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

MISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....

MISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....

TOTAL MISE : .... VOTRE CONSOLE : ....

cahier import



© Bandai

Salut et bienvenue dans notre cahier import, que l'on vous mitonne tous les mois avec amour. Ce mois-ci, un déluge de news 32 bits tout droit venues du Japon et récoltées par notre nouvel envoyé spécial qui tue. Ce dernier a écumé les salons du moment à peine arrivé là-bas. Il en résulte des infos qui vont vous faire rêver, alors que les nouvelles consoles sortent en novembre et en décembre. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi Anim'Pad et ses scoops avec un spécial CD audio. Et les tests ? DBZ3, Kirby's Ball, G2 et les autres. Suivez le guide !

NEWS • PREVIEWS INTERNATIONALES

JAPAN ELECTRONIC SHO



Salut les amis ! Ici Tokyo, la ville 32 bits ! À peine arrivé ici en tant qu'envoyé spécial de Joypad, j'ai directement écumé le salon d'arcade AM Show '94 se déroulant du 4 au 8 septembre pour ensuite me taper le Japan Electronic Show '94 du 21 au 23. Mais vous savez quoi, j'adore ça ! D'autant que j'ai pu jouer à Ridge Racer sur Playstation et autre Virtua Fighter sur SegaSaturn. Accessoirement, j'en ai profité pour prendre des clichés des jeux en préparation sur les consoles qui font rêver le monde entier. Je vous raconte tout sur les derniers préparatifs avant la sortie de la SegaSaturn le 20 novembre (j'en ai déjà commandé une pour 2 000 F, hop là !) et de la Playstation courant décembre, les accessoires, les rumeurs, tout, tout, tout, everything : c'est mon boulot ! Alors, vous qui vous délectez de jouer à Star Wars sur Megadrive 32, lisez un peu le petit dossier que je vous ai préparé sur les news Playstation et SegaSaturn, vous allez en rêver la nuit.

Kuribo.



PHILOSOMA :

PS-X
SCE

Attention les amis, voici THE shoot-them-up sur Playstation ! Entre deux séquences intermédiaires en images de synthèse d'une qualité exceptionnelle, vous pourrez participer à un classique shooting game bénéficiant des techniques les plus puissantes. De plus, quatre vues du jeu sont possibles : une vue de profil (shoot horizontal), une vue 3D, une vue 3D isométrique et une vue de dessus (shoot vertical). Dans tous les cas, les graphismes sont mappés et les sprites en haute définition. Un jeu dont on va vous reparler très bientôt.











CARTOON RACE

Voici des clichés de ce jeu de bagnoles délirant anciennement nommé Polypoly circus. Les personnages sont issus de cartoons imaginaires et les décors sont très rigolos. On dirait des courses de buggy qui se dérouleraient dans un monde coloré et synthétique. Ce n'est pas du Ridge Racer mais c'est aussi prenant et joliment réalisé.



HOMA HUNTER LIME

PS-X ASMIK

Et voici la première entorse au règlement de Sony, qui a toujours clamé sur tous les toits que les jeux de charme seraient prohibés sur la PS-X. Homa Hunter Lime est en effet un jeu d'aventure dans lequel on découvre avec stupeur des jeunes femmes en tenues légères et le plus souvent déchirées. Sortie prévue en décembre et à ne pas mettre entre toutes les mains.





NÉO GÉO CD 2

SNK a profité du JES 94 pour présenter sa Neo-Geo CD 2 qui ne diffère de la précédente version que par son mode de chargement plus rapide (Top Loading), par sa taille plus petite et sa forme "saturnisante" (ou "sonysante", c'est selon...) ! Elle sera disponible courant octobre pour un prix identique à sa petite sœur.

JES 94



PS-X SCE





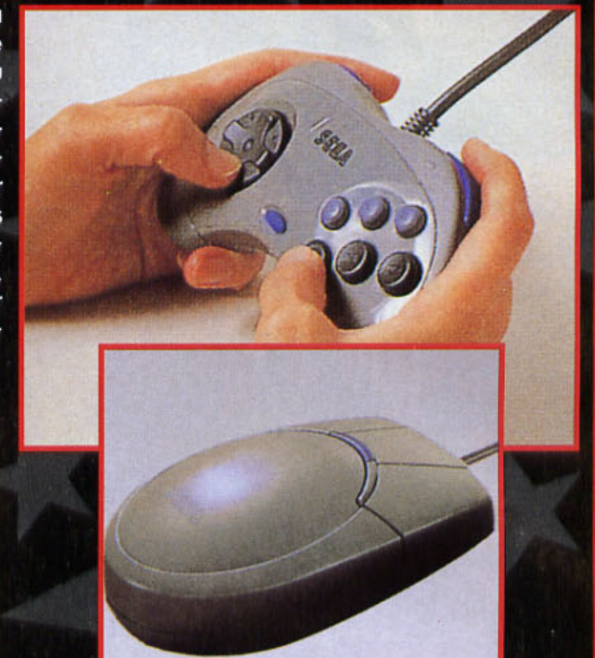
OW 94



NOUVELLE MANETTE POUR LA SATURN

JES 94

Une nouvelle manette pour la SegaSaturn a fait son apparition au salon. Identique dans sa forme à celle présentée lors du Tokyo Toy Show '94, cette nouvelle manette s'est vue cependant ajouter deux nouveaux boutons à la manière de la Super Famicom. On notera une finition qui semble laisser à désirer : le plastique utilisé n'est en effet pas digne d'une machine de 2 500 F (on a l'impression que le moulage des pièces a été bâclé). Sega a aussi profité de l'occasion pour montrer la souris Saturn qui n'est autre que la souris Megadrive découverte au dernier CES.







NETSU KETSU OYAKO

PSX TECHNOSOFT JES 94

Et un petit beat-them-up à progression, un ! Même si les jeux de Technosoft ne sont pas toujours à la hauteur, on peut peut-être s'attendre à un petit bijou d'arcade sur Playstation. D'ailleurs, vous n'avez qu'à en juger par vous-même sur les clichés ci-contre.

TWIN BEE PUZZLE

PSX KONAMI JES 94

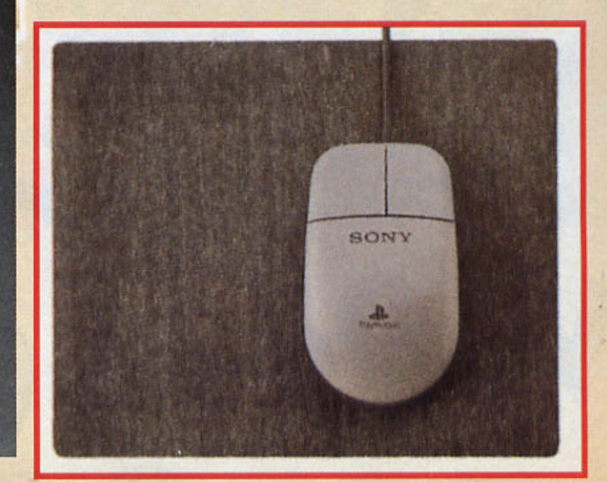
Ce n'est peut-être pas le genre de jeu que l'on attend le plus de la part d'un éditeur comme Konami, mais bon, il faut que tout le monde soit content. Voici donc un Puyo-Puyo mettant en scène les héros de la saga Twin Bee. Maintenant, messieurs de Konami, il va falloir songer à adapter réellement un Twin Bee sur Playstation et nous faire quelques créations branchées action 100 %, O.K. ?



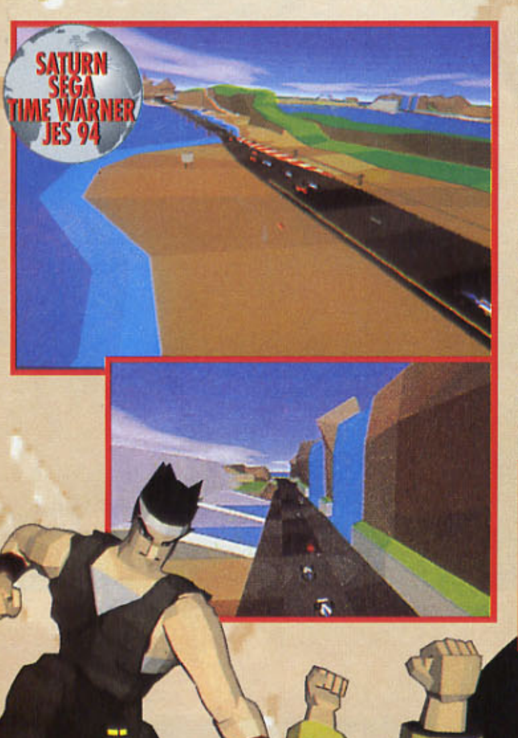
LA SOURIS

JES 94

Histoire de ne pas passer pour une console d'arcade uniquement, Sony a présenté son modèle de souris pour la Playstation. Elle servira dans des jeux de type wargame, RPG, réflexion, simulation, etc.



VIRTUA RACING SATURN



Lorsque vous lirez ces lignes, vous pourrez aussi découvrir, dans votre magazine préféré, les tests des premiers jeux Megadrive 32 dont le nouveau Virtua Racing deluxe. Il sera sans doute très beau, très fluide et avec de nouveaux circuits. Eh bien, pendant ce temps-là, Time Warner Interactive et Sega bossent sur une troisième adaptation appelée Virtua Racing Saturn. Cette fois, pas de comparaisons possibles avec la version précédente, le bond technologique est prodigieux. Les premiers clichés montrent que la version arcade est enfin rattrapée avec des détails et une animation 3D incomparables. À tel point que l'on chuchote que cette version serait plus aboutie que sur arcade. Cependant, il faudra attendre courant 1995 pour jouer à ce jeu qui possèdera encore de nouveaux circuits.



Telex!

• **À l'heure où vous lirez ces lignes,** Les Neo Geo CD seront désormais introuvables au Japon. Elles se sont très bien vendues et la nouvelle version sortant, SNK ne produira plus de l'ancienne.

• **Alors voilà :** le jeu King of Fighters '94 est tombé en rupture de stock en à peine trois heures, lors de sa sortie au Japon le 17 octobre. Le prix était aux alentours de 1 500 F. On ne le trouve aujourd'hui plus qu'à la modique somme de 2 000 F (et aux dernières nouvelles 2 500 F en France, bonne chance les mecs !).

• **Sony s'est allié à France Telecom** pour créer en France (et en Europe par extension) un réseau câblé pour la Playstation.

• **La 3DO s'encanaille elle aussi :** elle présente maintenant bon nombre de jeux de charme (Suchi Pai Special, un jeu de Majhong). La plupart des jeux japonais qui sortent sur la 3DO au Japon sont axés sur les jeux de charme dont certains sont des transferts de la Laser Active.

Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant Luna Park

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) et sur le câble où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous propose Maniac, l'animateur vedette qui déchaîne les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joypad. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park chaque mercredi, avec une rediffusion le dimanche.



joystick



V-SATURN : UNE NOUVELLE MACHINE ?

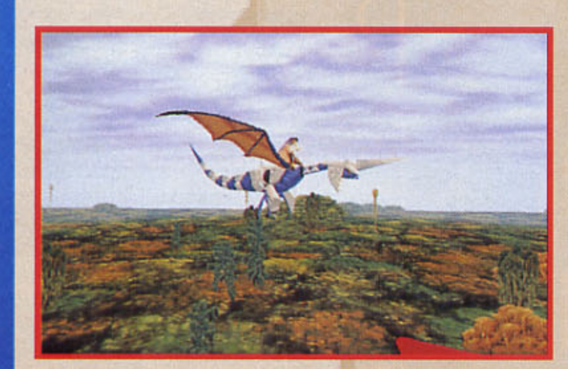
JES 94

Au Japan Electronics Show '94, deux versions de la SegaSaturn ont été présentées au grand public (celle de Sega et celle de Victor). Rappelons que la société Victor est alliée a Sega depuis près de quatre ans. C'est en effet Victor qui a conçu les Wondermega 1 et 2, les clones de la Megadrive et du Mega-CD. La machine de Victor est rigoureusement identique à la SegaSaturn, mais son nom change : V-Saturn. Elle arbore le même nouveau logo décidé par Sega. Même date de sortie et prix identique pour la V-Saturn et la SegaSaturn.

PANZER DRAGON



Panzer Dragon en était à 40 % seulement de son développement, et offrait déjà un intérêt immense ! La 3D y est impressionnante de fluidité et de beauté. Une foule de détails au sol en 3D mappée rendent le jeu fabuleux graphiquement. Un shoot-them-up 3D que l'on attend avec impatience. Un second jeu prévu pour la sortie de la Saturn en novembre.



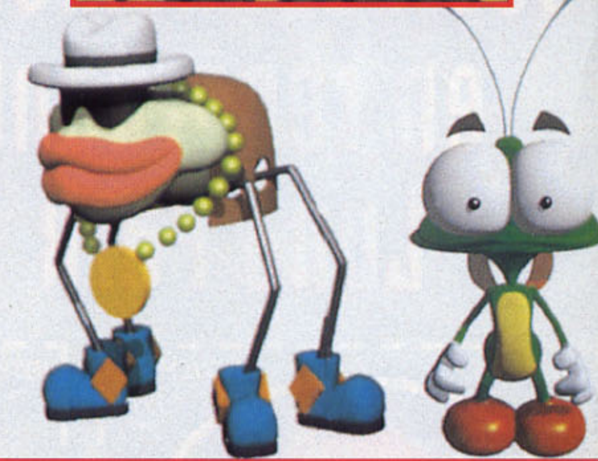


LOONEY TOONS

SEGA SATURN
SEGA
JES 94

Looney Toons est un nouveau type (encore un !) de jeu d'action totalement en 3D mettant en scène des insectes. Le jeu n'en est qu'à ses premiers balbutiements, mais semble promettre de dépoter un max. Peut-être le renouveau du jeu de plates-formes et d'action avec des sprites mappés et une vue tournante en 3D autour de leurs déplacements. En tous cas, humour et déluge de couleurs seront au rendez-vous de ce jeu prévu courant 95.

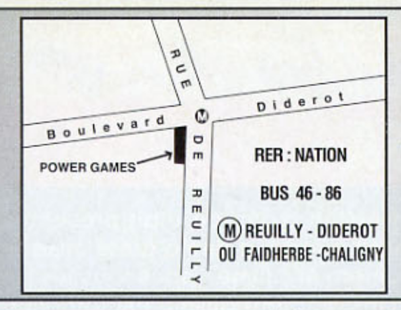






31 RUE DE REUILLY
75012 PARIS
✆ : (1) 43 79 12 22
FAX : (1) 43 79 11 05

HORAIRES D'OUVERTURE :
lundi au samedi de 10h a 19h30



POWER GAMES

✆ RESERVEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR : • *MEGADRIVE , MEGA CD • NEO GEO ; NEC • SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

SUPER NES

SAMURAI SHODOWN	489F	FINAL FANTASY III *US*	529F
ILLUSION OF GAIA *RPG*	489F	BREATH OF FIRE	489F
LORD OF THE RING *RPG*	489F	SUPER PUNCH OUT	489F
OGRE BATTLE *RPG*	489F	ACTRAISERS 2 *FR*	449F
BLACKTHORN *NEW*	429F	BRAINLORD *RPG*	449F
DEMON'S BLAZEON	489F	DRAGON *FR*	429F
MICKEY & MINNIE	489F	SYNDICATE *FR*	429F

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG *NEW*	489F	LE ROI LION *NEW*	489F
EARTHWORM JIM	489F	RETURN OF JEDI *NEW*	489F
F1 POLE POSITION 2 FR	449F	STREET RACER FR	449F
MORTAL KOMBAT 2	489F	BOMBERMAN 2 *NEW*	429F
MICKEYMANIA *NEW*	489F	SECRET OF MANNA	449F
SHAQ FU	489F	SPARKSTER *ACTION*	449F
VORTEX FX FR	489F	ZOMBIES 2 *ACTION*	449F

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING 2 599F	*DRAGON BALL Z 4* 499F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	249F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
ACTION REPLAY 2	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

3DO

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
VR STALKER	389F
MEGARACE	389F
RISE OF THE ROBOTS	389F
THEME PARK	389F
DEMOLITION MAN	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
SUP. STREET FIGHTER X	599F
ORION OFF ROAD	389F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	599F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	690F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	590F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 60HZ	199F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	149F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	149F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	149F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	249F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	249F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	249F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	249F
DRAGON'SLAIR	199F	SIM CITY	249F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	249F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	249F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	249F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	249F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	299F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX *NEUF*	299F
SUPER SWIV	199F	FATAL FURY 2 JAP	299F
DRAGON BALL Z JAP	199F	YOUNG MERLIN *NEUF*	299F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	349F
POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	349F

MEGADRIVE & 32X

LE ROI LION *NEW*	449F	FIFA 95 *NEW*	399F
SHINING FORCE 2	449F	FLINK *NEW*	399F
ECCO DOLPHIN 2	399F	SUPER PROBOTECTOR	399F
SONIC KNUCKLES	399F	SOLEIL / RAGNACENTI FR	429F
DRAGON *NEW*	399F	URBAN STRIKE	399F
SPARXTER *NEW*	399F	MEGA BOMBERMAN *NEW*	399F
TINY TOON ALL STARS	399F	SYNDICATE *NEW*	399F
SHAQ FU *NEW*	399F	JOHN MADDEN 95	399F
ROCK'N ROLL RACING	399F	MISTER NUTZ	399F
EARTHWORM JIM	399F	NBA LIVE 95	399F
NHL PA HOCKEY	399F	EA INTERNATIONAL TENNIS	399F
ADAPTATEUR 32 X	1490F	DOOM 32 X	TEL
VIRTUA RACING 32 X	TEL.	STARWARS ARCADE 32 X	TEL
SHADOW OF ATLANTIS	TEL.	SUPER AFTER BURNER 32 X	TEL

NEO GEO

NEO GEO CD + 2 JOY	TEL.
FATAL FURY SPECIAL CD	449F
KING OF FIGHTERS 94 CD	499F
ART OF FIGHTING 2 CD	449F
SUPER SIDEKICKS 2 CD	449F
SAMURAI SHODOWN 2 CD	499F
SONIC WINGS 2 CD	449F
N.GEO OCCAZ + 1 JEU *OCCAZ*	1290F
GHOST PILOTS *OCCAZ*	299F
ALPHA MISSION 2 *OCCAZ*	299F
WORLD HEROES 2 *OCCAZ*	449F
FATAL FURY SPECIAL *OCCAZ*	699F
SAMURAI SHODOWN *OCCAZ*	799F

MEGA NEWS : VENEZ DECOUVRIR LES NOUVELLES CONSOLES CD : PS-X (SONY) SATURN (SEGA) FX (NEC) NEO GEO CD . DISPO NOV/DEC TEL!!

MEGADRIVE OCCAZ

WORLD CUP ITALIA	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
GYNOUG	99F
MEGAGAMES 2	129F
CHAKAN	129F
THUNDER FORCE 3	129F
KID CHAMELEON	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TALESPIN	129F
GREEN DOG	149F
XENON 2	149F
POWER MONGER	149F
ZOOL	149F
JAMES POND 3	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
BOB	149F
FATAL FURY	179F
SONIC 2	179F
NHL HOCKEY+NFL FOOT US	199F
JURASSIC PARK	199F
LOTUS 2	199F
INTERNATIONAL RUGBY	199F
THUNDERFORCE 4	199F
SHINOBI 3	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
NHL PA 94	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ZOMBIES	249F
GENERAL CHAOS	249F
STREET FIGHTER 2'	249F
FIFA SOCCER	249F
LANDSTALKER	299F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I DATE D'EXP: . ./. .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

DAYTONA USA

SEGA SATURN SEGA JES 94

Une seule démo de cette conversion d'arcade était présentée au salon, car le jeu n'en était qu'à 10 % de son développement quand la démo a été mise en boîte (début septembre). On y découvre le fameux bolide numéro 41 " filmé " sous tous les angles, alors qu'il parcourt un des circuits du jeu original. Pour l'instant, le réalisme est total mais il faudra attendre une version plus avancée pour savoir si AM2 réussit le coup de maître tant attendu.







GOTHA



SATURN SEGA MICRONET

Gotha est un jeu très impressionnant qui ne plaira malheureusement qu'aux amateurs de wargame, puisqu'il s'agit... d'un wargame ! Mais attention, les séquences intermédiaires sont en haute résolution (regardez les clichés, vous comprendrez) et les phases d'attaques sont drôlement réalistes. On visualise en effet l'action en vue dessus et en transparence, pendant que les scènes d'attaques se déroulent en 3D sous nos yeux. C'est réellement prenant pour qui connaît le monde des wargames à échelle humaine et en temps réel.

SUPER SHINOBI

SEGA SATURN SEGA JES 94

Cette adaptation d'arcade est carrément très attendue par les fans segamaniaques qui se demandent bien si leur genre de jeu préféré supportera le passage 32 bits. Les sprites sont digitalisés et les effets spéciaux aussi (les explosions, par exemple). C'est pour cela que l'on craint quelque peu un jeu avec un beau décor qui défile, et des sprites parachutés par dessus. Au vu des premiers clichés, il semblerait que Sega fasse des efforts pour que la qualité technique révolutionnaire ne fasse pas oublier qu'un jeu d'arcade doit avant tout éclater le joueur qui y joue. Voilà, quoi !

GALE RACER

SATURN SEGA CYBER-DREAMS

Cette adaptation du jeu d'arcade Rad Mobile est en court de développement et semble s'orienter davantage vers un nouveau jeu que vers une adaptation fidèle. Les graphismes seront en effet orientés vers le réalisme pur, avec de la haute définition pour rendre le jeu exceptionnellement réaliste. On perdra peut-être du peps de l'arcade, mais on y gagnera en qualité. Quoi qu'il en soit, ne nous avançons pas trop, car le jeu n'en est qu'à ses balbutiements.





TOSHINDEN

PS-X TAKARA JES 94

Le bus Sony du JES 94 fut l'endroit le plus visité du salon. En effet, Sony y présentait en grande pompe son Virtua Fighter : le fabuleux Toshinden de Takara (Battles Gods en anglais). Le jeu n'était encore qu'au stade de développement, mais déjà assez avancé. À tel point, qu'outre les nombreuses démos, il était possible de jouer au jeu à deux joueurs sur les Play Station mises à la disposition du public. Un grand moment du salon qui nous a permis enfin de tester nous-mêmes les capacités de la Play Station.





RIDGE RACER

PS-X NAMCO JES 94

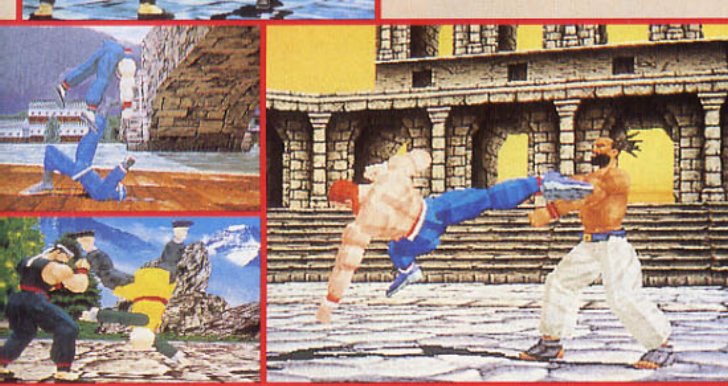
Aux côtés du méga hit de Takara, Ridge Racer a lui aussi fait sensation grâce à sa fidélité totale à la version arcade. De plus, Sony a confirmé la disponibilité du jeu pour Noël à un prix d'environ 350 F. On chuchoterait même que le jeu serait livré dans le package de la machine lors de sa sortie. Le jeu est fabuleusement réussi, car la voiture répond parfaitement aux commandes et produit des dérapages autant réalistes que fidèles à la version arcade. En outre, tous les détails sont présents comme l'hélicoptère, l'avion, et j'en passe... Voici de nouveaux clichés qui vous feront baver, surtout si je vous dis que j'y ai joué sur le salon. Dur métier !

VIRTUA FIGHTER 2

PS-X TAKARA JES 94

Lors du salon d'arcade AM Show, la présentation de Virtua Fighter 2 a fait sensation, et le nouveau jeu d'AM2 a été sans aucun doute le plus grand succès du salon. SEGA a créé la surprise en annonçant la sortie du jeu sur SegaSaturn.



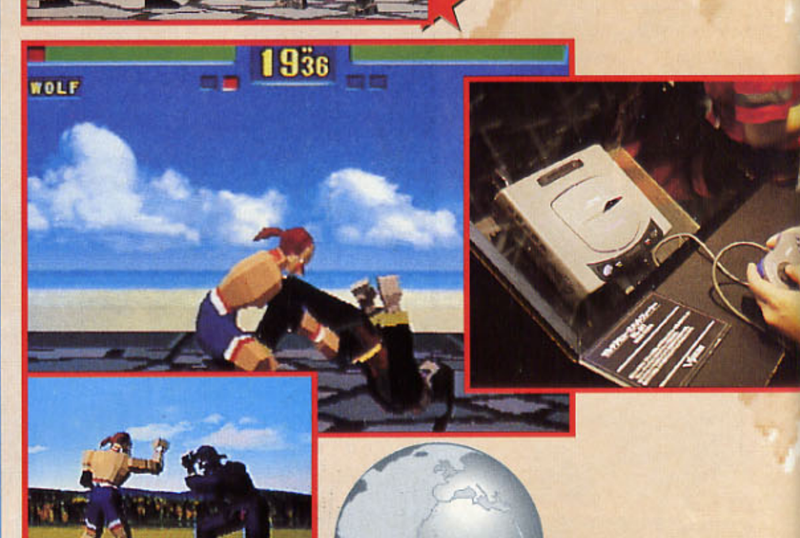


VIRTUA FIGHTER

SEGA SATURN SEGA JES 94

La version de Virtua Fighter à laquelle nous avons pu jouer, nous a paru comme quasiment terminée. Cependant, le jeu n'était pas encore en haute résolution, et la version exposée n'en était en fait qu'à 80 % de son développement. Malgré les petits bugs 3D, le jeu présentait néanmoins le même intérêt que dans la version arcade. Tout y était fidèle ! On pouvait même y jouer à deux. Le jeu sera prêt pour la sortie de la Saturn en novembre.





Telex!

• **Midway, allié de Nintendo dans son projet** de machine 64 bits, s'est enfin décidé à annoncer deux jeux Ultra 64 en arcade. Malgré les caractéristiques annoncées, la pauvreté de certains graphismes et de la 3D ont laissé les observateurs assez perplexes. Wait and see...

• **Avant même qu'elle ne sorte,** Sega a déjà engagé une guerre des prix pour sa SegaSaturn. Le prix officiel passe ainsi de 49 000 à 44 000 yens (environ 2 200 F). La machine est prévue pour le 22 novembre, et ce malgré les rumeurs de retard que Sega a démenties. Cette date est celle reçue par les magasins qui vendront officiellement la Saturn.

• **Le Super 32 X si cher à Sega** n'était même pas présent lors du JES 94. Il n'y avait que la SegaSaturn, c'est tout !

• **Le jeu Shining Force sur MCD** est actuellement très difficile à trouver au Japon, du fait de son succès : il est en rupture de stock dans beaucoup de magasins.

• **Sega continue sa coopération avec IBM** et le projet IBM PC Tetra (à la fois PC et MD). Peut-on s'attendre à un PC Saturn ?

• **La Playdia (BA-X) est plutôt discrète** en ce moment au Japon : peu de magasins en font la distribution et l'on ne trouve que quatre jeux (DBZ, Hello Kitty ! pour les enfants, Sailor Moon et Gundam le wargame). La machine a subi une baisse de prix : on la trouve à près de 17 800 yens, soit environ 980 F (le prix d'une DUO qui dispose de 40 milliards de jeux, j'exagère à peine).











La Playdia, une console-jouet ?

La Ba-X, ou encore Playdia, sortie au Japon le 23 septembre, est finalement assez surprenante. Annoncée avant sa sortie comme une console 32 bits, puis comme une console multimédia, elle était finalement peu attendue par les professionnels qui pensaient avoir affaire à une console-jouet complètement médiocre, avec des jeux Bandai d'une qualité non moins médiocre. Seulement voilà, Bandai crée la surprise en commercialisant une machine qui s'apparente plus à un lecteur de mini-LD qu'à une véritable console.

Esthétiquement parlant, la console n'est pas des plus jolie, avec une tronche de "jouet" – peut-être pour attaquer un public jeune – ainsi que des couleurs franchement gerbos... sans compter une manette des plus laide, peu ergonomique et ressemblant plutôt à une commande de chaîne hi-fi, et une carcasse vraiment trop creuse pour se dire "il y en a, là-dedans !". Tout prédispose donc à dire que c'est l'arnaque, cette console-là. Eh bien non, La Playdia de Bandai, ce n'est pas "vraiment" une console, mais plutôt une machine qui s'apparente à la 3DO, sans la puissance de calcul. Comme la Laseractive de Pionneer, en fait, qui n'est pas une console très puissante, puisqu'elle se compose d'un lecteur de LD et d'un "module" Megadrive ou Nec pour les petits sprites qui se baladent sur l'écran où se déroule un film interactif.

Lorsque l'on démonte la Playdia, on s'aperçoit que la console est extrêmement vide. On trouve un lecteur de CD composé d'un laser (ce qui est un peu normal) et de deux moteurs très rapides. Le reste de la console est composé d'une plaquette électronique, sur laquelle on dénote une puce de décompression d'images assez balèze, d'où le résultat presque digne d'un magnétoscope. On pourrait dire que c'est une 8 bits, mais on n'en sent même pas la puissance, puisque le processeur ne sert en fait qu'à dire si telle ou telle question est fausse dans Sailormoon, ou que tel ou tel choix n'est pas bon dans Dragon Ball, et ainsi indiquer à la console quelle plage lire.









Vous l'avez compris : la Ba-X Playdia n'est pas une console à 100 %.

C'est l'impression que donnent en tout cas les premiers jeux disponibles : Sailormoon S Tai Quizz Sailor Special, et Dragon Ball Z Shin Saya-jin Zetsumetsu Keikaku.

Dragon Ball Z Shin Saya-jin Zetsumetsu Keikaku

Ce CD, qui provient de l'OAV tirée du jeu sur Nes (pour plus de précisions, relisez le dossier "Dragon Ball Z" du numéro 31 de Joypad) a été complètement refait pour les besoins de la Playdia. Pour vous éclairer, en voici le principe : c'est l'OAV où sont présentes toutes les scènes que vous avez pu voir en cassette vidéo ; mais en plein milieu d'un combat, on vous demandera de presser "haut", "bas", ou "droite" pour savoir si Son Gokuh doit éviter l'attaque qui arrive, en se protégeant ou en s'envolant. Si vous faites le mauvais choix, c'est comme dans Dragon's Lair, vous verrez une scène (redessinée pour l'occasion et qui ne se trouve pas dans la cassette originale) où notre ami se prend la boule d'énergie dans la face. Pour progresser dans le jeu, il va aussi falloir répondre à des questions posées par Kame Sennin ou jouer au janken (pierre feuille ciseaux) contre Karin Sama. Si vous répondez bien, l'histoire peut















continuer, sinon vous n'avez qu'à jouer au jeu proposé par la personne suivante (Kaioh). Rien de bien transcendant, puisqu'une fois le jeu fini, on n'y joue plus trop souvent. Mais en fait, l'intérêt réside, pour le fan, dans le fait de pouvoir apprécier un épisode et des scènes inédits de ses héros favoris. Enfin, sachez que la qualité de l'image, de l'animation et du son est comparable à une cassette vidéo. En effet, mis à part quelques petits dédoublements d'images dus à un problème technique, tout va bien de ce côté-là, et les fans ne seront certainement pas déçus, une fois de plus, de pouvoir incarner les héros de Dragon Ball Z. La seconde OAV (suite et fin de celle dont je vous parle) sortira vers la fin novembre.

Bishojo Senchi Sailormoon S Tai Sailor Quizz Special

Ici, ce n'est pas vraiment un film interactif comme pour Dragon Ball Z – bien que beaucoup de scènes du dessin animé soient reprises –, tout est en vidéo nickel comme l'était l'autre jeu. Non, ici en fait, il s'agit plus simplement d'une espèce de quizz qui se déroule de la manière suivante : nos petites héroïnes sont toutes réunies à une occasion ou une autre (là, c'était un défilé de mode), et hop, voilà qu'un méchant vilain survient (le tout en vidéo ininterrompue, car directement tiré de la série télé). Pour le vaincre, il faut tout d'abord choisir sa Sailor (ma préférée, c'est Vénus), puis répondre à un tas de questions-quizz en japonais, du style "Avec quelle arme se bat Sailor Mars ?", ou encore "Quel est le vrai nom de Masked Tuxedo ("L'homme masqué" en français) ?". Pour ces questions, vous aurez un choix de trois réponses, une seule étant bonne. Si vous avez comptabilisé assez de points, vous allez pouvoir vous transformer. Puis, une fois ceci fait, il va falloir déclencher une attaque contre le monstre, en répondant à d'autres questions, plus difficiles cette fois, dont seuls les fans connaissent les réponses comme "Quel est le plat préféré de Sailor Moon?". Une fois suffisamment de points acquis, votre ennemi sera vaincu et vous pourrez passer à la séquence suivante. Bien entendu, tout les textes sont en japonais, ce qui ne simplifie pas vraiment le jeu (à moins que Yuriko, notre nouvelle testeuse de choc, ne vous file un coup de main).

Que penser alors ?

Vous l'aurez compris, ce n'est pas véritablement une "console" que cette machine. Comme je le disais au début, elle ne me semble pas être destinée à concurrencer les véritables Super Famicom ou Megadrive, mais s'adresserait plutôt aux plus jeunes et aux fanatiques. J'en veux pour preuve que les prochains CD prévus sur cette machine seront Yuyu Hakusho Makai no Tobira Monogatari ("L'histoire de la porte des enfers"). Suivront Hello Kitty – un quizz éducatif avec un petit chat blanc, un Ultraman très beau mais bien pourri au niveau interactivité –, la suite de Dragon Ball Z, puis des produits de types différents. En effet, d'une capacité de lecture et de décompression vidéo très élevée, la Playdia va bientôt accueillir de nombreux titres de dessins animés au format CD 12 centimètres. Ceux-ci proposent une heure ininterrompue de sons et d'images comme pour des disques format LD, grâce au mode particulier de compactage de données de la Playdia. Pour assurer l'avenir de sa machine, Bandai a donc signé avec Toei Animation un droit d'exploitation de ses films et de ses OAV. De cette manière, par exemple, sortira sur cette machine le 11e film de Dragon Ball Z, quatre mois avant de sortir dans le circuit vidéo traditionnel (LD et cassettes japonaises). D'où le second intérêt pour le fan, qui voit ainsi en la Playdia un nouveau système de visionnage, après le laserdisc et le magnétoscope.





Bien sûr, la qualité des films n'égale pas celle d'un LD, mais elle est tout de même assez inintéressante pour se poser la question : "Dois-je acheter une Playdia ?".

LES POUR :	LES CONTRE :
J'adore les dessins animés japonais	Je possède un lecteur de LD
J'adore les films interactifs	Les dessins animés interactifs gonflent
J'ai un faible pour les personnages de la Toei (Dragon Ball, Sailormoon)	Vous me voyez avec un jouet mauve dans mon meuble TV ?
J'adore les trucs en plastique	Je suis INTRAITABLE sur la qualité d'une image
J'ai pas les moyens de me payer un LD à 5 000 balles et des disques à 800 balles pièce.	Je déteste Dragon Ball et autres D.A. japonais
	J'aime que les jeux avec des sprites et des scrollings.

Pour répondre à cette question, il faut lire le tableau suivant :

Voilà, vous savez tout ! Alors maintenant, sachez que la console vaut 24 800 yens au Japon , soit 1 200 francs. Les jeux sont aux alentours de 4 800 yens, ce qui est très peu pour un jeu (le prix moyen navigue entre 8 000 et 9 800 yens). Peu chère, destinée à un public jeune ou passionné, on est tenté de dire que cette machine est "le lecteur de LD pour les tout-petits", même si le terme de "lecteur de LD" déplaît fortement aux possesseurs de véritables LD. Si vous voulez des tests ou des news Playdia dans Joypad, n'hésitez pas à écrire au journal ou à laisser des messages sur le 3615 Joypad, nous sommes à l'écoute de tous vos problèmes.
GREG




















SAILOR MOON





CRUIS'N USA
ROAD 66 REVISITED

Nintendo avait prévu de sortir deux jeux extraordinaires pour son arrivée dans le monde de l'arcade. Ces deux hits supposés, nous vous en avons déjà parlé dans certains précédents numéros, puisqu'il s'agit de Killer Instinct, un jeu de baston, et de Cruis'n USA, un jeu de bagnoles genre Outrun. De visite au salon de l'arcade qui se tenait à Paris au début du mois d'octobre, nous avons pu essayer Cruis'n USA et admirer quelques plaquettes produits et quelques photos - seulement - de Killer Instinct. Sachant que Cruis'n USA doit, un jour prochain espérons-le, figurer parmi les titres phares de la première console au nom de liquide vaisselle "l'Ultra 64 de Nintendo", nous nous sommes précipités sur la borne de jeu. Assis dans le modèle de luxe (voir photo), le joueur part à la découverte du continent américain qu'il parcourt d'est en ouest à bord d'un bolide relativement maniable qu'il voit de l'extérieur. Ceux qui connaissent quelques-uns des paysages d'Amérique du Nord seront agréablement surpris de les trouver dans le jeu. Car excepté les voitures, tous les décors sont vrais ! Les 2 650 miles (environ 3 700 kilomètres) de route présents dans le jeu sont entourés de paysages préalablement filmés pour être transposés dans la carte d'arcade et bientôt peut-être dans une cartouche de l'Ultra 64.

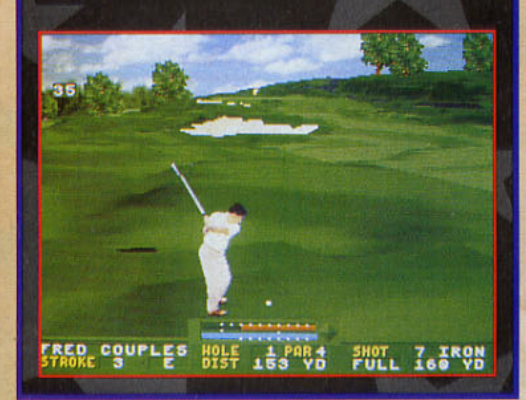
NINTENDO MIDWAY



GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

MEGADRIVE 32 SEGA

Ça vous dit, une petite partie de golf sur Megadrive 32 ? Je dis ça, c'est pour que vous admiriez enfin une simulation avec de la 3D verte très fluide. Cela va changer des sempiternelles saccades des simulations Megadrive. Cette fois, on suit la balle selon plusieurs vues, en temps réel, et l'animation est parfaite. Bref, cette simulation est prévue en même temps que la sortie de la machine.



SPACE HARRIER

MEGADRIVE 32 SEGA

Les nostalgiques vont être drôlement contents, car ce jeu d'arcade du milieu des années 80 ressort du fond de son carton. On en a passé des heures en arcade sur ce shoot-them-up 3D, ouh là oui ! Certains ne vont pas pouvoir s'empêcher de grincer des dents quant à l'imagination débordante des créateurs Sega, mais soyons contents tout de même. Le jeu a repris une nouvelle dimension avec le passage 32 bits, et on peut enfin espérer une adaptation digne de l'original (ce qui n'a pas toujours été le cas en fait). Bref, on va quand même s'amuser en 3D, même s'il s'agit de fausse 3D...



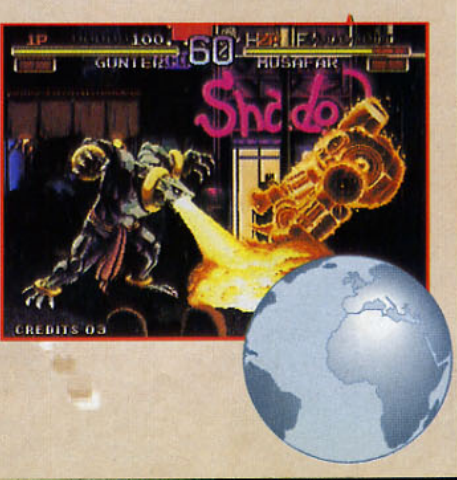
UNE AVALANCHE DE NOUVEAUTÉS

NÉO GÉO SNK

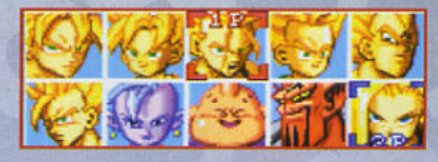
Un nombre de plus en plus important d'éditeurs se met à développer sur Neo-Geo (depuis l'arrivée de la version CD). Au rang des nouveautés Calif (Face) est un clone du célèbre Puyo Puyo. Panic Bomber (Hudson) est un Bomberman adapté à la sauce Tetris. Quiz King of Fighters (Souls) est un quiz très marrant sur le monde des combattants de SNK. On choisit dans ce jeu un personnage de SNK (Nakoruru par exemple) et on répond à ses questions. Le jeu permet ainsi à deux personnes de s'affronter. Autres titres annoncés comme Double Dragon dans une version Versus (Technos Japan), Galaxy Fight (un jeu à la MKII chez Sun Denchi), Goo Kaiser (un SFII avec neuf personnages chez Technos Japan), Dunk Dream (un basket de Data East), Operation Ragnarock (un shoot-them-up horizontal chez SNK).







RAS-LE-BALL Z



Après neuf mois d'exploitation, le soft Dragon Ball Z Super Butuden 2 avait finalement ramené plein de thunes à son éditeur, Bandai. Fort de ce succès, Bandai pensait alors à sortir une autre suite afin d'arrondir ses comptes. Ce fut fait, puisque le jeu est aujourd'hui sorti depuis une quinzaine de jours, et ce n'est pas, hélas, un véritable exploit. Autant la transition entre le I (pas génial !) et le deux (plutôt bon) était assez visible et appréciable, autant les différences entre le 2 et le 3 sont pratiquement invisibles, techniquement parlant. Les seules différences sont en fait les personnages nouveaux, la possibilité de changer d'écran au corps-à-corps, et surtout une absence trop remarquée du mode "scénario", qui rend le jeu plutôt ennuyeux pour un seul joueur. Sinon, ben, pour ce qui est de l'histoire, lisez la suite et vous saurez tout.





Mis au courant par Son Gohan de l'approche du prochain tournoi des arts martiaux, Son Gokuh, Vegeta, et leurs fils Goten et Trunks s'entraînent afin d'écraser leurs futurs adversaires.



Pendant ce temps, réveillé par le malveillant sorcier Babidi et par son acolyte Dabra, Buh menace de détruire toute forme de vie sur Terre en transformant ses habitants en friandises.

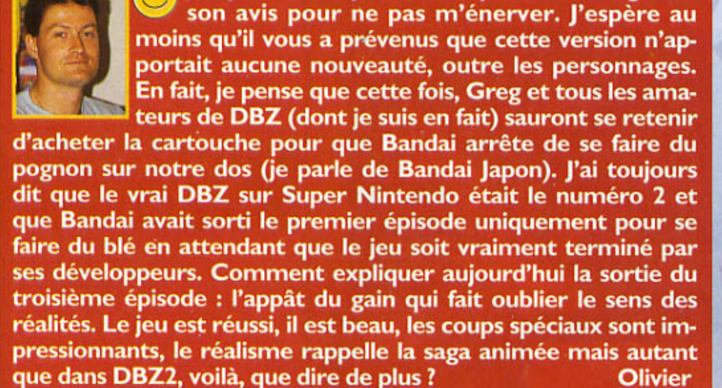


Prévenus par Kaioh Shin le dieu de tous les Kaiohs, nos amis se font un devoir d'interrompre Babidi dans son invocation dudit démon. Hélas, Gohan sera battu par Dabra l'homme de main de Babidi, qu'il ne croyait pas aussi fort....

Une seule solution pour nos amis : devenir plus forts en subissant un nouvel entraînement... Kaioh Shin et Son Gohan s'entraînent de leur côté dans la dimension de Kaioh Shin...



Buh se débarrasse ensuite de Babidi et Dabra avant d'aller dévorer la population voisine. L'ultime espoir pour Son Gokuh est d'apprendre à Goten et Trunks à faire fusionner leurs corps, afin qu'ils deviennent plus forts.



J'ai préféré ne pas lire ce qu'a écrit Greg dans son avis pour ne pas m'énerver. J'espère au moins qu'il vous a prévenus que cette version n'apportait aucune nouveauté, outre les personnages. En fait, je pense que cette fois, Greg et tous les amateurs de DBZ (dont je suis en fait) sauront se retenir d'acheter la cartouche pour que Bandai arrête de se faire du pognon sur notre dos (je parle de Bandai Japon). J'ai toujours dit que le vrai DBZ sur Super Nintendo était le numéro 2 et que Bandai avait sorti le premier épisode uniquement pour se faire du blé en attendant que le jeu soit vraiment terminé par ses développeurs. Comment expliquer aujourd'hui la sortie du troisième épisode : l'appât du gain qui fait oublier le sens des réalités. Le jeu est réussi, il est beau, les coups spéciaux sont impressionnants, le réalisme rappelle la saga animée mais autant que dans DBZ2, voilà, que dire de plus ? Olivier

•• TIPS ••

À la page de présentation, appuyez sur : Haut, X, Bas, B, L, Y, X, R, et vous pourrez alors jouer avec Trunks adulte.

Manquant cependant de temps malgré la défaite de Gohan, Babidi prend possession de Vegeta et le force à se retourner contre Kaiohshin... mais Vegeta, l'éternel rival de Son Gokuh préfère prendre ce dernier pour cible, et le bat pourtant sans le tuer, reportant sa haine sur Buh.

Pendant ce temps, au tournoi des arts martiaux (Tenkaichi Budokai), le Cyborg numéro 18 réussi à battre Son Goten et Trunks qui étaient déguisés en adultes. Ce Cyborg laisse ensuite Mister Satan Gagner s'il lui verse le double de la somme gagnée par le finaliste. Dépités, Trunks et Goten partent à la poursuite de Vegeta devenu fou...

...et tombent sur Vegeta et Kaioh Shin en plein combat contre Buh. Trunks vole à la rescousse de son père, mais ce dernier se fera tout de même tuer par le démon.



Oui, oui, ben oui, c'est bel et bien le jeu le plus attendu de cette fin d'année. Non pas parce qu'il est fabuleusement démentiel. Non non, il met juste en scène les personnages les plus populaires du moment, de la série Dragon Ball Z. "Dragon Ball Z", un mot magique qui attire les clients, les acheteurs, et tout le monde sur terre semble-t-il. Sachez juste que Bandai aime beaucoup faire des bénéfices, et qu'aucune amélioration n'a été faite sur ce jeu. Sans vous mentir, nous serions sur des micro-ordinateurs, ce jeu serait considéré comme un scenario disk plutôt qu'une suite, car c'est une escroquerie. Je ne dis pas que le jeu soit mauvais, non non, mais je dis seulement que ce jeu ne possède aucune différence avec le précédent épisode. Bandai réussira-t-il à dégoûter le public de Dragon ball Z, dites ? Ou alors ils nous sortent le 4 dans neuf mois, avec tous les personnages de tous les jeux ? Question plus cruciale : pourquoi me prends-je la tête à vous dire quoique ce soit à propos de ce jeu, puisque de toute façon vous irez l'acheter super cher... Il y a des jours où l'on se sent tout petit, tout seul et incompris... Greg

DRAGON BALL Z SUPER BUTUDEN 3

EDITEUR · BANDAI
MACHINE · SUPER FAMICOM
GENRE · COMBAT
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES · INFINIS



- De nouveaux personnages
- Des musiques enfin bonnes
- Une animation plus rapide



- À quand le 4 ?
- Entre 500 et 700 F pour 7 nouveaux personnages
- Où est le mode "story" pour les joueurs seuls ?
- Aucune innovation technique, ou presque, depuis le second volet.

GRAPHISMES — 15
Les décors sont plutôt vides, et les couleurs assez ternes. Certains sprites manquent de détails, d'autres sont très détaillés.

ANIMATION — 16
Aucun problème, tout va encore plus vite que dans l'épisode précédent... peut-être même un peu saccadé, vu la vitesse.

MANIABILITÉ — 18
Le jeu est très maniable, puisqu'il est identique au précédent. Les coups restent exactement les mêmes.

SON/BRUITAGE — 18
Les digits vocales sont toujours aussi fabuleuses (la moitié n'a pas changé) et les musiques sont enfin supportables.

POUR LES FANS
91%
SI VOUS AVEZ DÉJÀ DBZ 2
79%
POUR LES AUTRES
84%



YUYU HAKUSHO MAKYÔTÔ ISSEN

YUYU HAKUSHO MAKYOTO ISSEN

EDITEUR • SEGA
GENRE • BATAILLE ROYALE
DIFFICULTE • NORMALE
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4 SIMULTANÉMENT
CONTINUES • OUI

GRAPHISME	18
ANIMATION	20
MANIABILITE (13 SANS MANETTE SIX BOUTON)	17
SON/BRUITAGE	18

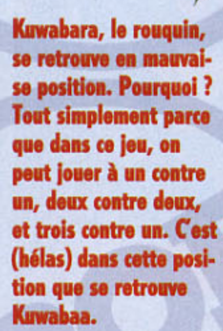
GLOBAL 90%



La petite en rouge, c'est Genkai ; on ne dirait pas comme cela, mais c'est une vieille maîtresse d'arts martiaux âgée de 60 ans environ...

Kurama, réincarnation humaine d'une sorte de "dieu renard", peut, en cas de grand danger, se transformer en "Yôko", sa forme divine renardisée très puissante. Il existe ainsi, pour chaque personnage, une "fatalité" ou encore "finish move" qui n'est pas communiqué dans la notice. Bientôt dans Joypad, la liste des coups de ce jeu !

Yuyu Hakusho, série extrêmement populaire, qui connaît un début d'engouement en France par les fans de D.A. japonais – alors que la série n'est pas encore proposée chez nous – nous parle d'un jeune garçon... Comment, vous connaissez déjà toute l'histoire ? Vous savez tous qu'il est, avec ses amis, à la poursuite de Sensui, le Dark angel de service qui a carrément décidé de supprimer sur terre toute forme de vie humaine, car nous, les humains, sommes des gens vraiment pas purs du tout. Voilà, alors vous savez tout, sans compter qu'en plus, dans ce jeu, puisqu'il s'agit d'un tournoi, vous aurez le plaisir de pouvoir jouer avec les personnages de la période "tournoi des morts" du manga. Yuyu Hakusho sur MD, c'est aussi une baston d'enfer, à quatre joueurs. Et autant vous le dire tout de suite, sachez qu'à la rédac de Joypad, nous sommes imbattables sur ce jeu auquel nous jouons tout le temps, ou presque. Vive lui !



Kuwabara, le rouquin, se retrouve en mauvaise position. Pourquoi ? Tout simplement parce que dans ce jeu, on peut jouer à un contre un, deux contre deux, et trois contre un. C'est (hélas) dans cette position que se retrouve Kuwabaa.



Ayant découvert par hasard les premiers épisodes japonais de Yuyu Hakusho, il y a presque deux ans, je ne m'étais pas douté qu'un an plus tard je me payerais des volumes en BD ! Yuyu, j'aime beaucoup. Certes, on a déjà fait plus recherché dans le genre scénario, mais là j'avoue que j'ai craqué, c'est mon petit "coup de cœur" depuis un an. Le joueur qui, dans l'écran, virevolte, esquive les tirs, se réjouit des attitudes de son personnage, sera comblé par la possibilité de pouvoir changer de plan, à la Fatal Fury, de pouvoir jouer à quatre simultanément, ce qui est très très bon (et meilleur que du catch à deux francs), et de se faire des fatalités de la mort (puisqu'elles sont fatales). L'animation est carrément giga-top et giga-fluide, les graphismes ne manquant jamais, ou presque, de couleurs, les musiques" bofbof" sont rattrapées par d'excellentes et nombreuses digits vocales, qui font qu'on s'y croirait. Meilleur jeu de baston de tous les temps sur Megadrive, Yuyu Hakusho dépasse, d'une manière honteusement parfaite, tout ce qui a été fait jusqu'à ce jour dans le genre sur cette machine, et se positionne très bien dans le Top 10 des meilleurs jeux de baston de tous les temps. Fabuleux ! Il faut y jouer, je vous assure ! GREG



Une grosse patate "Raygun !" balancée par Yuusuke sur Sensui, l'ange noir. Sur l'autre plan (car on peut changer de plan), Jin et Chô les regardent pathétiquement.

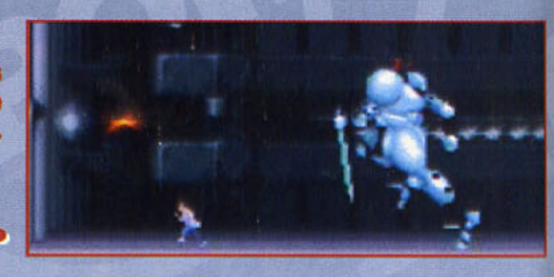


- Les persos de la série culte !
- Une baston à quatre
- Enfin un jeu de baston original



- Sans un paddle à six boutons, on galère dur.





VIENS ICI TOI !

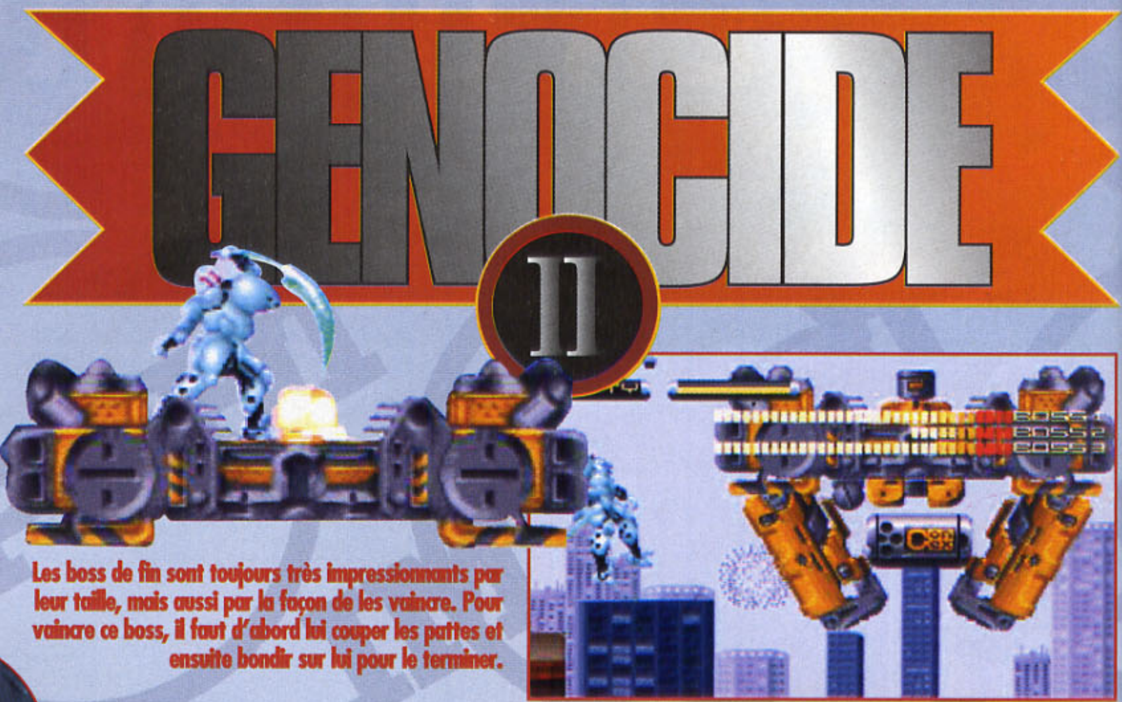
Il semble bien qu'un des deux personnages éprouve de sérieuses difficultés. Un trou de souris serait bien venu pour lui...

G2 AMOURS...



EDITEUR	KEMCO
GENRE	ACTION
TEXTE A L'ÉCRAN	JAPONAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3
GRAPHISME	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	14
GLOBAL	91 %

Nous sommes en l'An de Grâce 2280, et le règne des robots est à son apogée. Disons qu'il vaudrait mieux parler d'énormes Transformers de 12 m de haut et de 12 tonnes, et d'ailleurs, c'est aux commandes d'un de ces géants de métal que vous débutez votre aventure dans les rues d'une grande ville. Ça commence très fort avec des bastons épiques, car les Golgoth ennemis se ruent sur vous. Les tout petits humains courent comme des fourmis paniquées et vous avez vous aussi bien du mal à les éviter. Le jeu vous propose de traverser cinq mondes terminés par des boss ayant comme principe d'éliminer certains ennemis pour pouvoir passer. Un jeu d'action pure et violente dans lequel il faut parfois chercher le bon chemin.



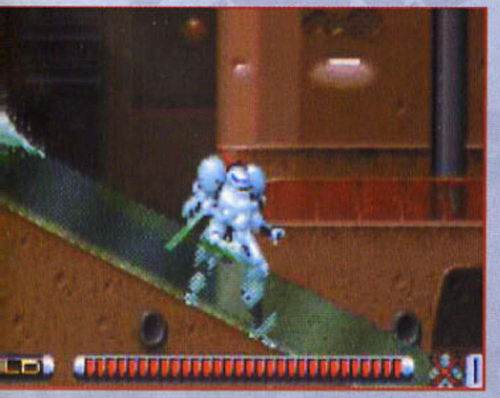
Lorsque votre robot se fait mortellement toucher, on le voit exploser, et le petit pilote humain est éjecté en parachute.

Les boss de fin sont toujours très impressionnants par leur taille, mais aussi par la façon de les vaincre. Pour vaincre ce boss, il faut d'abord lui couper les pattes et ensuite bondir sur lui pour le terminer.

Le combat commence dans les rues sens dessus dessous d'une ville futuriste. Vous êtes aux commandes d'un gigantesque robot qui écrase tout sur son passage. Les ennemis arrivent par les airs (genre Blade Runner) et face à vous.



Bonjour la glissade ! Le réalisme des animations est exceptionnel. À tel point que lorsque votre robot glisse dans les égouts, on se croirait dans un dessin animé.



G2 est une excellente surprise sur SFC. Je m'attendais à du beau monde, et je me retrouve avec un petit bijou comme seuls les Japonais savent en produire... Il s'agit en effet d'un bon beat-them-up plates-formes à progression qui ne manque pas d'originalité. Votre personnage évolue en effet dans un monde liliputien merveilleusement bien rendu, au poil ! Les graphismes sont excellents et on trouve des originalités à chaque coin de niveau. Les boss sont superbes et la progression ne se fait pas en linéaire. On galère en effet pas mal les premières fois que l'on passe dans un niveau. À tel point d'ailleurs que les développeurs ont inclus l'option de savoir combien de temps on passe par niveau. Détail intéressant à ce propos : pour finir les quinze stages, le temps moyen prévu est de 2 h30, ce qui vous laisse pas mal d'heures de jeu devant vous quand vous découvrez le jeu pour la première fois. G2, c'est génial !

OLIVIER



- Un vrai jeud'arcade surSFC.
- Graphismes et animations superbes
- Quel pied d'écraser des petits humains

- Peut-être un peu facile à la longue
- Pas assez d'ennemis en même temps parfois
- C'EST TOUT!

IMPORT

Super Famicom

KIRBY, MARTYR MODERNE !

Kirby's Ball

EDITEUR	NINTENDO
GENRE	ACTION/ RÉFLEXION
TEXTE A L'ÉCRAN	ANGLAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	9
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	NON
GRAPHISME	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	15
SON/BRUITAGE	15
GLOBAL	83 %

Vous commencez à connaître cette petite boule dénommée Kirby, la mascotte Nintendo dauphine de Mario. Kirby est en effet de plus en plus présent dans les campagnes de promotion Nintendo au Japon. Davantage destinés aux petits (quoique...), les jeux Game Boy ou NES mettant en scène Kirby sont des flippers ou des plates-formes. Cette fois, c'est enfin l'arrivée de la boule aspirante sur Super Nintendo, dans un jeu très original pouvant être joué à deux simultanément. Il s'agit en fait d'un mini-golf dont Kirby est la balle (après le flipper, Kirby est habituée !), et plutôt original. Chaque terrain est en effet en suspension dans les airs et propose des tonnes d'originalités. Le but est double : primo, toucher des ennemis qui feront ensuite ouvrir le trou dans lequel il faudra envoyer Kirby. À deux, on lutte sur le même terrain et c'est aux points que se joue une partie. Bourré de surprises à la Nintendo, ce jeu s'appellera Kirdby's Tee Shot dans sa version européenne.

Pour tirer, on peut faire exécuter à Kirby des courbes qui dépendent de votre action sur cette croix de direction.

Attention, le Kirby jaune gêne le Kirby rose dont c'est le tour de jouer. Pour aller dans le trou, deux solutions : foncer tout droit et pousser le Kirby jaune, ou alors, comme sur le cliché, passer par dessus le Kirby gênant et rebondir sur la rambarde afin de revenir vers le trou.

Attention à ce stage sur plusieurs étages qui risque de vous faire passer par dessus bord. La plate-forme n'est en effet pas toujours protégée par des rambardes de sécurité. Le symbole avec la flèche de direction permet d'envoyer Kirby dans la direction indiquée, quel que soit son chemin précédent.

Au départ, j'ai été sceptique en jouant à Kirby's Ball, car il faut se plonger dans le principe et s'entraîner avant de bien posséder tous les secrets du jeu. Mais dès qu'on a compris et que l'on s'est plongé dans l'ambiance, on ne peut plus se passer de ce jeu dément. Il faut dire que Nintendo y a introduit tous les gadgets habituels (graphismes mignons, couleurs partout, musiques sympa, bruitages rigolos), tout en incluant des nouveautés. Kirby est en effet un jeu très original, même s'il s'agit d'un dérivé du mini-golf. Nintendo a su doser admirablement l'action et la réflexion, sans oublier le fun ludique. La possibilité de jouer à deux rajoute du piment, car le principe de ce mode est vraiment extra. Bref, Kirby est un jeu que je conseille à tous les petits et même à tous les amateurs de nouveauté et d'originalité sur SFC. OLIVIER




- Un jeu original sur Super Nintendo.
- La touche Nintendo: graphismes, sons, jouabilité
- On peut jouer à deux

- Une maniabilité à laquelle il faut s'habituer..
- Un jeu un peu trop orienté public jeune





相手との距離が
DANS LES RÈGLES

TAEKWON DO

EDITEUR	HUMAN
GENRE	BEATH-THEM-UP
TEXTE A L'ÉCRAN	JAPONAIS OU CORÉEN
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	MOTS DE PASSE
GRAPHISME	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	18
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	86 %

Les arts martiaux sont présents dans à peu près tous les beat-them-up sur SFC, et ce depuis toujours. La plupart du temps, il s'agit de mélanges de plusieurs arts martiaux et de coups spéciaux tout droit sortis de l'imagination des concepteurs. Dans le cas de Taekwon Do, on touche cette fois l'aspect "simulation pure" d'un art martial d'origine coréenne. À ce propos, on peut choisir au début de lire les textes en coréen (à la place du japonais, ce qui ne nous laisse pas d'alternative, nous autres Européens). Ainsi donc, Human abandonne la simulation de F1, de tennis et de foot pour passer à un sport de combat qui est présenté avec tout le réalisme possible. Ceci dit, la violence est là et les coups pleuvent sans concession. Mais à la différence des jauges et des coups spéciaux habituels, on trouve des points par coups, des combinaisons calquées sur le Taekwon Do et des situations réalistes.



Des mouvements réalistes.

Ce superbe coup de pied retourné en sautant vous alloue cinq points d'un coup.






Un mode "entraînement" permet d'apprendre à réaliser tous les coups.



Le jeu permet deux plans de profondeur lors des combats. Lorsque vous n'êtes pas dans le même plan, les coups usuels ne portent plus, car vous ne vous touchez plus. Voici un exemple sur le cliché. Par contre, certaines combinaisons permettent de toucher son adversaire comme ici. C'est donc comme si on touchait son adversaire par l'avant ou par l'arrière.





Le côté simulation du jeu vient aussi du choix de son personnage, qui continuera ensuite le championnat avec un panel de six caractéristiques différentes.



Cela fait vraiment du bien de pouvoir jouer à un beat-them-up intelligent. Human se diversifie avec cette simulation de Taekwon Do, et de fort belle manière. Bien sûr, contrairement aux MK II, SSF II ou DBZ 3, la violence et les délires sont plutôt contenus, dans Taekwon Do, car il s'agit réellement d'une simulation d'arts martiaux. Mais ne vous détrompez pas, le jeu est tout de même très prenant et extrêmement bien réalisé. C'est d'abord sur le réalisme que se sont penchés les développeurs de Human, avec des coups hyper nombreux et fidèlement repris sur les véritables coups du Taekwon Do. Les graphismes et les animations aidant, on se retrouve avec un jeu de combat très réussi et beau. Les deux plans de profondeur apportent des combinaisons supplémentaires qui permettent de simuler à fond l'art martial préféré des Coréens. Un jeu pour ceux qui veulent découvrir de nouvelles sensations dans le combat, des sensations plus sportives et plus saines que dans les beat-them-up actuels.

OLIVIER



- -Un beat-them-up axé sur la simulation.
- Des graphismes excellents.
- Une maniabilité hyper réaliste.



- Un jeu qui peut lasser.
- Un seul sport de combat simulé.
- Les sprites ne sont pas assez variés.

LEADER GAMES

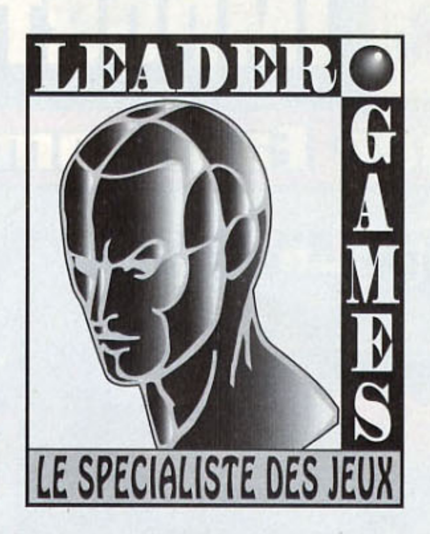
13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République



(1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS



SUPER NES (USA)

SOCCER SHOOTOUT	449 F
BREATH OF FIRE	449 F
SUPER ST. FIGHTER II	479 F
BLACK THORNE	449 F
ILLUSION OF GAIA	449 F
DONKEY KONG	TEL.
DEMON'S QUEST	549 F
FINAL FANTASY III	549 F
VORTEX	549 F
CAPT. COMMANDO	499 F
BONKERS	499 F
GREAT CIR. MISTERY	499 F

SUPER-NINTENDO

STUNT RACE FX	449 F
SPARKSTER	449 F
ACTRAISER II	449 F
INDIANA JONES	449 F
RETOUR DU JEDEI	449 F
STREET RACER	449 F
SUPERMAN	449 F
MORTAL KOMBAT II	449 F
MARIO KART	299 F
F-1 POLE POS.II	449 F
DRAGON	449 F
BOMBERMAN II	449 F
LION KING	449 F
VORTEX	499 F
EARTHWORM JIM	TEL.

SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRIT	549 F
FATAL FURY SPECIAL	399 F
DRAGON BALL Z IV	449 F
SUPER METROID	299 F
RANMA 1/2 IV	299 F



NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD (Française)	*3290 F*
NEO GEO (OCCASION)	*990 F*
JOY NEO GEO	*TEL.*
CD ART OF FIGH.II	*429 F*
CD SAMOURAI SPIRIT	*429 F*
CD SIDE KICK II	*429 F*
CD FATAL FURY SPEC.	*429 F*
CD LAST RESORT	*399 F*
CD ART OF FIGHT.	*399 F*
CD AERO FIGHTER II	*429 F*
CD TOP HUNTER	*429 F*
CD KING OF FIG. 94	*429 F*
SAMOURAÏ SPIRIT II	*TEL.*
KING OF FIG. 94	*TEL.*



3 DO

CONSOLE 3 DO SECAM	2990 F
FIFA 95	TEL.
SAMOURAI	TEL.
VR STALKER	TEL.
ROAD RASH	379 F
SLAYER	379 F
THEME PARK	379 F
MEGA RACE	379 F

MEGADRIVE

SUPER STREET FIGH.II	449 F
URBAN STRIKE	349 F
MORTAL KOMB.II	399 F
SONIC & KNUKLES	449 F
SHINING FORCE II	499 F
BUBSY II	399 F
FLINK	TEL.
FIFA II	449 F
LION KING	449 F
SPARKSTER	449 F

ACCESSOIRES

PERITEL SFC	149 F
PERITEL MEGADRIVE	149 F
TRANSFO MEGADRIVE/SFC	129 F
TRANSFO SNES US	149 F
TRANSFO SNIN	199 F
ADAPTATEUR 60 HZ	99 F
PAD 6 BOUTONS SNIN ou MD	99 F

AUTRES TITRES ET CONSOLES : NOUS CONTACTER

GOODIES & VIDÉOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 10 : 119 F

CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS
ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.

LE RETOUR DE BROLY (ORIGINAL PAL) : 149 F

CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 9 : 99 F l'unité

CASSETTE VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC	129 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES	129 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE	129 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC	129 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER (en NOV.)	129 F
- N°6 : 100000 GUERRIERS DE METAL (en NOV.)	129 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS (en NOV.)	129 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER (en NOV.)	129 F

ou 479 F LES QUATRES AUX CHOIX

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES,13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

VILLE : .... CP : |_|_|_|_|_|

TÉL : ....

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE

❑ CARTE BLEUE : BANQUE : ....

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : |_|_| |_|_|

SIGNATURE :

RCS PARIS B 392 374 849

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

Prix ou offres révisables sans préavis- Ces prix ne sont valables que pour la VPC.



THE FIREMEN



Rampez pour passer sous des débris ou bien pour éviter les flammes des pipe-line.



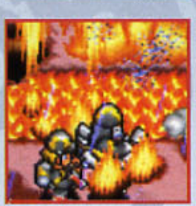
Vous, à gauche, vous vous occupez d'éteindre les feux qui menacent d'envahir les environs, et votre compagnon, contrôlé par l'ordinateur, taille des chemins à coups de hache, déplace les objets, ouvre les portes, fait sortir les blessés...



Un blessé ramassé par vos soins et retrouvé grâce à votre scanner, vous permettra de refaire le plein d'énergie à chaque fois.

Attention aux vagues de chaleur qui traversent l'immeuble. La seule tactique à adopter est de se baisser le plus rapidement possible.

LES BOSS







AU FEEEEUUUUUUU !

Si, comme moi, vous avez adoré "Backdraft" ("Retour de flammes" en français), un film, je le rappelle, de Ron Howard, vous ne serez sans doute pas déçus par ce jeu de Human, qui, une fois n'est pas coutume se lance dans l'inconnu le plus total. En effet, personne avant eux n'avait réalisé un soft reprenant le thème du feu et des pompiers (le jeu de Data East tardant à arriver) ! Disposant de cinq hommes, vous devez, à l'aide de lances à eau et de neige carbonique, parvenir à vous frayer un chemin parmi les tonnes de flammes qui envahissent les immeubles du Tokyo de l'an 2010. Ensuite, il faudra désactiver les machines qui pourraient devenir très dangereuses pour la population. De surcroît, il faudra également sauver les quelques personnes restées bloquées dans certaines pièces...



EDITEUR • HUMAN
GENRE • ACTION
TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

GRAPHISME	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	14

GLOBAL 85 %

Le dernier jeu de Human n'était franchement pas une réussite sur SFC. Rapportez-vous au dernier Joypad pour y jeter un œil. C'était le test de "Super Final Match Tennis" en rubrique Import, et il s'est avéré être une franche déception ! En revanche, ce mois-ci, cet excellent éditeur japonais s'est quelque peu rattrapé avec The Firemen. Même s'il ne casse pas des briques au premier abord, il se révèle tout de suite être un produit très plaisant sur lequel on passera pas mal de temps pour tenter d'en venir à bout, à tous les niveaux de difficulté. En plus, comme techniquement il tient la route (hormis quelques "bugs" dans l'affichage, il faut le reconnaître), on est d'autant plus satisfait. Bref, "The Firemen" fait partie des bons petits jeux qui nous séduisent par leur originalité, et dont on se lasse avec difficulté.

TRAZOM



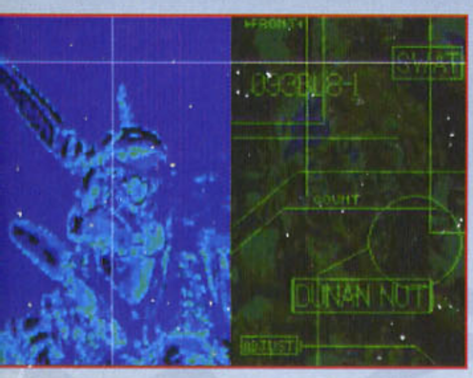
Très original, ma foi. Très maniable, ma foi. Très prenant, ma foi. Human est toujours aussi bon.



Dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux...
Quelques effacements de sprites.



Appleseed



Quelle déception pour les amateurs du manga (qui est arrivé en France, demandez donc à Greg). Le génial Apple Seed ne restera génial que sur papier, car l'adaptation sur SFC n'a vraiment pas tenu ses promesses. Comparé par exemple à G2 que nous testons aussi ce mois-ci en import, Apple Seed fait pâle figure. Quelle honte pour les développeurs de ce jeu dont les graphismes sont tout juste bons, et surtout dont le principe fait penser aux premiers jeux sur NEC. Non pas que je critique la NEC, mais je vous rappelle que ce genre de jeu d'action à progression était beau il y a quatre ans. Les sprites sont ridicules, les tirs nuls et les collisions incertaines. J'ai joué et j'ai cherché l'intérêt de ce jeu : je n'ai rien trouvé qui vaille la peine. Bref, vous allez vite oublier ce titre, malgré la licence qui était plutôt prometteuse. Conseil d'ami ! OLIVIER.









Lester est un jeu vraiment très bizarre sur SFC. Développé en effet au Japon, il fait plutôt penser à un jeu anglo-saxon à la Harley Humongus (en moins bien). Mais quand on y regarde de plus près, on découvre un héros en training et en jean à l'allure nonchalante, et qui plane à dix mille. Muni de ses lunettes triple foyer, Lester est très représentatif de ce que les Japonais aiment à railler : le sérieux de l'étudiant besogneux. Car quand on lâche un étudiant dans la forêt et dans la jungle, on peut s'attendre au pire ! Et le pire le voici : vous devez guider cet adolescent né avec deux mains gauches dans un monde complètement hostile. Résultat : on joue à un jeu d'action dans lequel les actions sont à mener avec réflexion. Les graphismes sont môôôôôches et le jeu très plat. Bref, je vous conseille d'éviter Lester... OLIVIER.





Down the World

L'éditeur d'Ardy Light Foot sort un superbe jeu d'aventure sur SFC basé sur un système de combat tout nouveau et complètement original. Le petit héros sans peur et sans reproche s'appelle Mervil et tombe bien vite dans une aventure terrible. Le jeu de 16 Mb est un jeu qui mêle aventure et combats à la Ogre Battle. Ce cocktail détonnant rend vraiment bien, car Ascii a véritablement soigné son jeu. Les graphismes sont superbes, les décors magiques et le scénario béton. On s'en sort plutôt bien, malgré les problèmes de la langue, et c'est donc un conseil que je vous donne, amis des RPG japonais : jouez à Down The World, vous ne le regretterez pas. Olivier.





Anim'paaad

アニメパド

FLASH



- **Captain Tsubasa J** (comme Junior ou Japan league) est le titre de la nouvelle série d'Olive et Tom dessinée et réalisée par l'équipe qui a fait le Collège fou fou fou et l'Académie des ninjas.
- Sortie de la première OAV de **Gatchaman** (La bataille des planètes). S'il ne reste rien de l'ancienne équipe, en revanche l'histoire reste la même (c'est un remake de la première série). Le second volume n'est pas prévu avant 1995.
- **Tonde Burin** est une nouvelle série TV où une petite fille se transforme en... cochon justicier (le cochon masqué va avoir de la concurrence, c'est moi qui vous le dis).
- **Macross 7**, la nouvelle série TV de Robotech, porte ce nom car l'héroïne, Mylène, est la septième fille de Max et Miria.
- **Sailormoon** fera l'objet d'un second film qui sortira au cinéma au Japon en décembre.
- **Kazushi Hagiwara** (auteur de Bastard !!) a créé les personnages de Amitage the 3rd, une nouvelle série d'OAV.
- Mort de Végéta face à Buh dans la série TV de **Dragon Ball Z**.
- **3x3 Eyes** va enfin avoir sa suite et sa fin avec trois nouvelles OAV de 45 minutes chacune prévues en 1995.

Captain Tsubasa J : © NAS

Tonde Burin : © Nippon animation

DRAGON BALL Z

Ongakushu Vol.1
Réf.: COCC-10165



On commence avec la série la plus connue. Qui dit "connue", dit en général qu'il existe un très grand nombre de CD. Il est donc très difficile de faire un choix et de ne pas se faire avoir, car la plupart d'entre eux contiennent soit des chansons qui n'ont en général aucun rapport avec la série, soit des musiques de films. Le CD que je vous propose ici contient les versions courtes des premiers génériques japonais (Chala head chala et Zenkai power), et pour le reste, une sélection de musiques qui sont à la base celles des sept premiers films, mais qui ont été reprises dans la série TV diffusée sur TF1.

Pour ceux qui veulent mettre un peu plus de sous, il existe également une CD-BOX de 5 compact disc contenant toutes les musiques et tous les génériques de Dragon Ball, Dragon Ball Z, que ce soit la série TV ou les films. Mais son prix est aussi en conséquence (environ 800 F).

DRAGON BALL Z HIT COLLECTION 9

Future Shock Réf: COCC-9400

Si vous aimez la variété japonaise, celui-ci offre un choix assez varié de chansons bien rythmées dont les premiers génériques.

CITY HUNTER 91

(Nicky Larson)Original Animation Soundtrack Réf.: ESCB-1148



Parmi tous les CD de City Hunter, celui-ci est un des meilleurs. Les chansons sont très variées et on passe de la dance au jazzy en passant par la techno et le hard-rock ! Quelques musiques également (pas très connues) et les génériques originaux de la série.

KIMAGURE ORANGE ROAD



(Max et compagnie)
Sound Color 1
Réf.:LD32-5049

Il existe au total trois volumes contenant chacun un mélange de génériques, chansons et musiques. Dans celui-ci, on trouve Night of Summerside (n°1), premier générique de début et Natsu no Mirage (n° 8), premier générique de fin, mais également le thème de Madoka au saxo.

FUSHIGI NO UMI NO NADIA

(Nadia) Vol.2
Réf.: TYCY-5144

En attendant de retrouver à nouveau Nadia sur la une, vous pouvez toujours apprécier les musiques de la série (composées par Shirô Sagisu qui a fait celles d'Orange Road). Le CD dure plus d'une heure et contient aussi les versions courtes des génériques, ainsi que quelques chansons interprétées par Nadia et Jean.

RANMA 1/2

Nettô ongakuhen
Réf.: PCCG-00193



Ne vous faites pas avoir ! Ce CD a été réédité récemment dans un boîtier plus mince et coûte deux fois moins cher qu'un CD normal ! Il contient essentiellement des musiques de la série et un générique de fin, Don't mind lay-lay boy.

SAILORMOON

Ongakushu
Réf.: COCC-9896



Enfin des CD comme on les aime, complets et longs ! Avec sa durée de près de 70 minutes, on y trouve les génériques de début et fin de la première série (dont le fameux Moonlight densetsu, meilleur générique de l'année 93 au Japon) et toutes les musiques les plus connues dont celles des transformations, celles de l'homme masqué, etc.

Le même CD existe aussi pour la seconde série Sailormoon R qui passe actuellement en France (Réf.: COCC-10705).

AKIRA



Symphonic Suite
Réf.: VDR-1532

Une pochette assez sobre, mais un contenu

Ce mois-ci, en raison d'une très forte actualité de jeux sur console, nous sommes réduits à deux pages d'Anim'pad. Alors, bien sûr, tout ceci est bien triste, mais moins triste que le destin de Dessinator Mania ou Docpad, qui ont été carrément supprimés ce mois-ci (mais qui reviendront en force dès le mois prochain avec l'annonce de la finale des finales, la Giga Bataille d'Enve-lop-Pad). Manquant de place, donc, nous nous sommes dit "Tiens, si on leur parlait de CD ? C'est instructif, et en plus, ça ne prend pas beaucoup de place".
- "Oh oui, comme tu as raison ! Parlons de CD !"
- "Mais n'oublions pas de leur dire où se procurer ces CD !"
- "Oui, bien sûr, il suffira de leur dire que c'est dans toutes les bonnes boutiques spécialisées dans les produits japonais (mangas, OAV, et autres goodies). Ajoutons aussi que le prix moyen de ces CD navigue entre 180 et 250 francs (après, c'est de l'arnaque)."
Greg et Oliv'Gotoon

beaucoup plus intéressant puisqu'on y retrouve tous les thèmes du film. Attention, ne vous laissez pas tenter par un autre CD qui s'appelle Original Sountrack qui ne contient que des dialogues en japonais.

STREET FIGHTER II MOVIE

Original Soundtrack
Réf.: SRCL-2937



Ce CD peut surprendre par son contenu. Les musiques et surtout les chansons du film d'animation (il y en a cinq) du célèbre jeu sont beaucoup plus calmes qu'on pourrait s'y attendre. Mais il reste très agréable à écouter et peut permettre aux impatients qui l'attendent en vidéo, d'en avoir un avant-goût.

YU YU HAKUSHO

Original Soundtrack
Réf.: MRCA-20011



Vous connaissez tous désormais ce dessin animé dont on attend toujours les premiers épisodes en France. Les musiques changent beaucoup de ce qu'on a l'habitude d'entendre, elles sont beaucoup plus "dance" que celles des autres séries. Sur ce CD, vous trouverez les thèmes des héros ainsi que les premiers génériques télé.

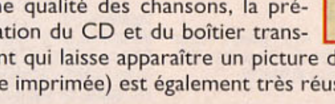
KAZE NO TAIRIKU

(The Weathering Continent)
Original Soundtrack Vol.1 Réf.: VICL-302
Nous vous avons déjà parlé plus ou moins de ce très beau film d'heroic-fantasy sorti au Japon en 1992, qui met en scène une jeune fille, un magicien et un guerrier à la recherche d'une cité perdue. La bande sonore est une des nombreuses qualités de ce dessin animé, et on retrouve une bonne partie de ces musiques sur ce CD, avec en prime une chanson et le générique de fin.



VIDEO GIRL AI

Original Soundtrack
Réf. VICL-281



Au Japon, Video Girl c'est aussi une série de 6 OAV. Ce CD contient les génériques de cette série, des chansons et quelques musiques. Outre la bonne qualité des chansons, la présentation du CD et du boîtier transparent qui laisse apparaître un picture disc (CD avec une image imprimée) est également très réussie.

ALADDIN

Original Motion Picture Soundtrack
Réf.: WDR 36007-2

Le succès du film résulte là aussi d'une composition musicale sans reproche. Ici, on retrouve toutes les chansons du dessin animé en VO (avec Robin Williams dans la voix du génie), le générique de fin et une sélection des musiques de fond (elles n'y sont malheureusement pas toutes) composées par Alan Menken (La Belle et la Bête, La Petite Sirène).

LION KING

Original Motion Picture Soundtrack
Réf.: 60858-7
Peu de musiques (quatre seulement), mais beaucoup de chansons. Les cinq premières sont celles qu'on entend dans le film, et les trois dernières sont des reprises des premières par Elton John qui en est le compositeur.



Remerciements : nous tenons à ne remercier aucune boutique pour cet article, voilà ! Nous avons tout fait nous-mêmes, avec nos trucs à nous !



- **Le manga X de Clamp** (rien à voir avec du porno) fera l'objet d'un film qui sortira l'année prochaine au cinéma.
- **Roujin Z**, film d'animation dont le scénario est signé Katsuhiro Ohtomo (auteur d'Akira) vient de sortir en vidéo en Angleterre.
- Janvier 95, c'est à peu près la date où devraient sortir les premières cassettes doublées en français de l'éditeur anglais Manga Video. Premiers titres annoncés : **Urotsukidoji, Venus wars, Doomed Megalopolis, Dominion, 3x3 eyes...**
- Kaze Animation vient d'acquérir les droits de l'OAV **Black Magic M-66** (d'après l'œuvre de Masamune Shirow) qui devrait sortir en V.O. sous-titrée française d'ici la fin de l'année.
- Le 12 novembre sortira le second volume de Chroniques de **la guerre de Lodoss** qui ne contiendra que deux épisodes cette fois-ci (les OAV 4 et5) vendus au prix de 139 F.
- TF1 Vidéo sortira le film live de **City Hunter** (avec Jacky Chan) à la location en décembre sous le titre Nicki Larson (la faute est exprès...).
- **Glénat**, désormais leader en France du manga traduit, sortira celui de Sailormoon en décembre, mais aussi Gunnm (Battle angel Alita) et Dr Slump dès janvier 95.
- **Akira 12**, ce n'est plus un mythe, il sort vraiment ce mois-ci chez Glénat ! Ce sera l'avant-dernier volume.
- Le 23 décembre, une date qui deviendra certainement historique, c'est la sortie au cinéma chez nous du **Roi Lion**, le nouveau film des studios Disney qui a battu tous les records aux États-Unis cet été.
- **Jean Reno** ("Léon", "Les Visiteurs") sera justement la voix française de Mufasa dans le Roi Lion.



TOP 3 D'OLIV'GOTOON
Yû Yû Hakusho / Street Fighter II / Video Girl Ai

TOP 3 DE GREG
Kaze no Tairiku / Lion King /Bastard!!

PETITES ANNONCES

AUTRES

Le dimanche 20 Novembre 1994, journée du jeu vidéo : mangas, BD, démos à Bresles (60) aux environs de Beauvais, entrée 10 Frs, grand concours Arcade. Pour plus de renseignements, tel au 44 50 37 18 (répondeur).

Achat

Département 4
Achète K7 Vidéo DBZ TV, épisode Freeser. Tel à Thomas au 92 75 12 04 le dimanche.

Vente

Département 13
Vends OAV et films de toutes sortes dans toutes les séries les plus connues en version japonaise. Tel au 91 47 18 82 après 18 h à Eric.

Département 52
Vends moniteur couleur stéréo pour console de jeu + cadeau. Tel au 25 90 34 97.

Département 78
Vends sur Jaguar : Crescent Galaxy ou l'échange contre un jeu. Tel au 39 58 29 83.

Département 91
Vends Jaguar + 1 pad + Dino Dudes + Crescent Galaxy + Cybermorph, le tout pour 2000 Frs à débattre. Ecrire à Leszko Leny 39 Rue Ch. de Gaulle 91070 Bondoufle ou tel au 60 86 40 46.

Département 94
Vends Arcade machine + 1 joy : 1200 Frs, vends Cartes Jamma : Asterix, Willow, Sunse Riders, Bubble Bobble, Billard, Foot Seibu, Splater House... Frédéric au 43 28 52 48.

NEC

Achat

Département 78
Achète (ou échange) Gunhed contre jeu NEC ou MD. Tel au 39 51 04 45.

Vente

Département 27
Vends 8 jeux NEC : 350 Frs, le lot port compris. Tel au 32 28 02 96.

Département 60
Vends jeux NEC : Ninja Spirit, Operation Wolf : 120 Frs, vends aussi Flashback sur SNIN : 200 Frs. Tel à Cédric au 44 77 00 10 après 18 h.

Département 75
Vends Duo + Arcade Card et nbx jeux CD et cartes, vends manette SFC Super Advantge à 300 Frs, prix de la Duo à débattre, vends Néo Géo + 5 jeux : 3000 Frs. Tel au 42 06 22 78 à Jérôme.

Département 78
Vends 300 Frs pièce : Dark Legend, SLNG, BLDY Wolf, Raiden, Tigerheli, Final Blaster, échange possible contre World Heroes 2. Tel à Michel au 30 54 11 46 le dimanche soir de 20 à 22 h.

NEO-GEO / LYNX

Contact

Département 28

Echange jeux Néo Géo et jeux SNES, recherche aussi lecteur de CDV et CDV. Tel à David au 37 46 91 07 et laisser message sur répondeur.

Vente

Département 3
Vends Néo Géo + 2 manettes + Samuraï Shodown, Magician Lord + Memory Card : 2500 Frs ou échange contre 5 jeux Jaguar. Tel au 70 45 59 64 à Jean-Michel.

Département 10
Vends, échange Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + 1 jeu : 1250 Frs à débattre, vends jeux Néo Géo : Art of Fighting 2, Karnov's : 850 Frs, Samuraï Shodown, Fatal Fury Special : 650 Frs, JJ Kid : 300 Frs, vends Mystic Quest (SNIN) : 230 Frs port compris. Tel au 25 73 25 04.

Département 13
Vends Néo Géo + 1 manette + 6 jeux (Samuraï Shodown, WH2, AOF, FF...), le tout : 2500 Frs. Tel à Laurent au 91 40 35 98 ou écrire à Manouk Laurent 693 Avenue de Mazargues 13009 Marseille.

Département 13
Vends sur Néo Géo : Super Spy ou échange contre jeux NEC. Tel à Joël parès 18 h au 91 06 61 93.

Département 13
Vends jeux Néo Géo, prix à débattre. Tel au 42 06 02 13.

Département 38
Vends Néo Géo + 2 joys + Last Resort + Burning Fight + Memory Card : 1990 Frs + CD32 : 1100 Frs (jeux inclus), échanges possibles contre 3DO. Tel au 76 35 25 45.

Département 38
Vends Néo Géo + 2 manettes + Fatal Fury Special + View Point + Baseball 2020 : 2500 Frs. Tel au 76 89 72 58.

Département 42
Vends jeux Néo Géo : Magician Lord : 250 Frs, Eightman : 450 Frs, Robo Army : 450 Frs, Sengoku : 300 Frs, Art of Fighting, World Heroes 2 : 500 Frs, Samuraï Shodown : 900 Frs, possibilité d'échanges. Tel au 77 93 67 77.

Département 44
Vends Néo Géo, 2 pads, Samuraï Shodown, Art of Fighting 2, Fatal Fury Special : 4200 Frs, vends jeux : World Heroes II, G. Pilots, Magician Lord, N. Combat, Mutation Nation... Tel au 40 63 29 83 après 15 h.

Département 60
Vends Néo Géo + 6 jeux (Samuraï S., Art of Fighting etc...) le tout à 2500 Frs, possibilité de négocier. Tel au 44 55 48 69, le soir après 19 h, à Li Lei.

Département 67
Vends Art of Fighting pour Néo Géo à 450 Frs. Tel au 88 78 63 81 à Jean-Marc.

Département 75
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + View Point, Art of Fighting, tbe : 3800 Frs, vends aussi GT + 9 jeux : 1450 Frs. Tel à Christophe au 46 45 15 58.

Département 76
Vends Néo Géo + 1 manette + Memory Card + View Point + Fatal Fury Special : 2300 Frs. Tel au 35 80 38 95 ou écrire à C. Ratel 2 Rue Traversière 76240 Belbeuf.

Département 77
Vends Néo Géo + 2 jeux : 1800 Frs, et achète jeux SNIN. Tel au 60 67 46 20 après 18 h à Richard ou Alain.

Département 78
Vends Néo Géo + Cyber Lip, Fatal Fury, Memory Card, 1 manette : 1700 Frs. Tel au 30 74 54 14 à Poissy à Jean.

Département 78
Vends Néo Géo + 1 manette + 7 jeux : Fatal Fury Special, 3 Count, Ninja Commando, Blues J., Burning Fight... : 2800 Frs. Tel au 34 51 77 49 après 19 h.

Département 78
Vends jeux Néo Géo : View Point, Samouraï Shodown... à partir de 350 Frs. Tel au 39 55 04 57 après 18 h, cherche AOF 2.

Département 83
Vends Néo Géo (nov 93) + 2 manettes + Memory Card + Sidekick : 2500 Frs. Tel au 94 56 24 46.

Département 84
Vends World Heroes 2 Jet : 800 Frs. Tel au 90 89 13 70.

Département 89
Vends Néo Géo + 3 jeux (WH2, Cyber-Lip, Magician Lord) + 2 pads + Memory Card, le tout à 2500 Frs. Tel au 86 51 57 95 après 19 h.

Département 92
Vends Néo Géo + 2 manettes + 3 jeux : Samuraï Shodown, View Point, Cyber Lip. : 2900 Frs à débattre. Tel au 47 01 10 69 à Marc.

Département 93
Vends Néo Géo + 8 jeux (Golf, Riding H., Burning, 8 Man, Magician Lord, FF Special, Baseball 2, Ghost P.) : 3500 Frs. Tel au 42 87 48 87 après 19 h à Stéphane.

Département 93
Vends nbx jeux Néo Géo entre 200 et 850 Frs : Art of Fighting 2, Side Kick 2, Last Resort, Karnovs, Nam 75, Ninja Commando, Mutation, Sengoku 2... Tel au 43 08 29 64.

Département 93
Vends Néo Géo + 1 jeu + 2 manettes (tbe) : 2400 Frs, vends MD + nbx jeux + 2 pads : 2200 Frs. Tel à Sébastien au 48 66 13 82.

Département 93
Vends ou échange Néo Géo + 7 jeux, vends 3DO, échange Arcade +2 jeux, échange Combo + 2 jeux, vends Jaguar. Ecrire à Stéphane Muller 4 Allée Guynemer 94 Neuilly sur Marne.

Département 94
Vends Lynx II + 5 jeux : 500 Frs puis Jaguar + 2 jeux + adaptateur secteur : 1600 Frs. Tel au 48 86 40 69 à Joé.

Département 94
Vends Néo Géo, 2 manettes, Art of Fighting 2, Side Kick 2, Memory, Toe : 3000 Frs. Tel à Olivier au 48 90 87 92.

Département 94
Vends Néo Géo + Art of Fighting 2 + Super Sidekick 2 + Nam 75 + 2 manettes : 3000 Frs. Tel à Olivier au 48 90 87 92.

Département 95
Vends World Heroes 2 : 500 Frs. Tel à Alain au 48 62 12 43 après 19 h.

Département 95
Vends Néo Géo, 2 manettes, Art of Fihting 2, Samuraï Shodown, BB Star 2, Robo, Alpha 2, Magician Lord : 3700 Frs. Tel au 39 85 45 70 après 20 h 30.

NINTENDO

Achat

Département 38
Achète Tetris + Bombliss sur SFC à prix raisonnable, état neuf y compris les boites. Tel au 76 08 98 29 le matin.

Département 77
Achète SNES + 2 pads + 2 jeux, pas plus de 700 Frs. Tel à Thomas entre 18 et 19 h en semaine et le week-end au 60 67 67 43.

Département 91
Achète Sparkster 400 Frs, vends Mystic Quest sur Game Boy en très bon état à 125 Frs (prix exceptionnel)Tel à Jérémie au 64 90 74 57 après 17 h.

Contact

Département 14
Echange ou vends sur Super Nintendo : Flashback, World Cup 94, Alien 3 etc..., échange 2 jeux contre Super SFII. Tel à Flavien au 31 20 33 03 après 20 h.

Département 27
Echange jeux sur SNIN contre jeux MD ou autres jeux SNIN. Tel à Florent au 32 45 36 53 après 17 h.

Département 34
Echange Mickey Mouse Magic ou Family Addams contre Mortal Kombat sur Super Nintendo. Tel au 67 39 76 74.

Département 51
Echange SFII Turbo sur SNES (possibilité vente). Joris Eric 3 Rue de la Méditerranée Appt 6A 51100 Reims ou tel au 26 82 95 92.

Département 55
Echange jeux SFC, MD, NEC, CD, Néo Géo, GG, MS contre des figurines, K7, cartes etc... de DBZ, Ranma 1/2, City Hunter ou autres, faire offre. Tel au 29 79 22 59 à David.

Département 59
Echange sur SPro Fighter. Tel au Touquet à JC au 20 08 79 07, vends MK2, cartouche SNIN : 380 Frs.

Département 67
Super Pro. Fighter, cherche contacts . Tel au 88 78 63 81 à Jean-Marc.

Département 85
Echange Ranma 2 (Fra) contre uniquement Art of Fighting (Fra), échange Tortue 4 (Fra) contre Castelvania 4 (Jap) uniquement, vends Fatal Fury 2 (Jap) : 370 Frs. Tel à Christophe au 51 58 84 28 en soirée.

Vente

Département 3
Vends jeux SNIN : Flashback, Empire Strike Back, Mario All Stars, Zelda 3, Starwing, Starwars, Home Alone 2... de 90 à 320 Frs. Tel au 70 29 36 50.

Département 4
Vends jeux SNIN : F1 Pole Position (FR), NHL 94 (US) : 250 Frs, Alien 3 (US), NBA Basket (US) : 200 Frs, Star Wars (JAP), Tiny Toons (US), Off Road (US), Axelay (US) : 150 Frs. Tel au 92 72 85 68 à Julien.

Département 13
Vends jeux SNIN neufs avec boite : Starwing 160 Frs, DBZ 3 : 350 Frs, SSF II Turbo : 350 Frs, Rushing Beat II : 250 Frs, Mortal Kombat II : 370 Frs. Tel à Thierry au 91 02 48 28.

Département 13
Vends console SNES + Sky Blazer + SSF 3 + Megaman X + SSF 1 + adaptateur : 1200 Frs. Tel au 42 70 59 69 après 18 h.

Département 13
Vends Final Fantasy 6 : 400 Frs, Illusion of Gaïa : 300 Frs, état neuf et cherche K7 vidéo de Saint Seiya (Armaguedon). Tel à Tony au 91 02 95 03.

Département 21
Vends ou échange jeux sur SNIN : Mister Nutz, Arcana, Goof Troop, Dongeon, Young Merlin (14 jeux) et sur MD : Sonic Spinball, Phantasy Star 3... Tel au 80 46 52 06.

Département 25
Vends SFC + 7 jeux (Stunt Race FX, SFII Turbo, Adams Family 2 etc...), le tout 2540 Frs ou au détail (prix à voir). Tel au 81 80 36 85.

Département 31
Vends jeux SNIN : Mr Nutz, Aladdin, Bugs Bunny US... adaptateur universel, Action Replay I, Scope, possibilité échange. Tel au 61 80 92 97 après 17 h.

Département 37
Vends, échange, jeux SNIN et MD (nouveautés sur SNIN). Tel à Fred au 47 20 56 80.

Département 38
Vends SFC + 1 jeu : 1000 Frs + Street Fighter 2 : 900 Frs le tout en tbe. Tel au 76 55 50 37.

Département 39
Vends SN + 10 jeux + MD + 3 jeux (DBZ 2, SF2 Turbo, TMT5...) + Action Replay : 3000 Frs. Tel à Franck au 84 42 47 76.

Département 42
Vends jeux GB (World cup, Duck Tales, Qix, Hook, Zelda) et aussi la Game Boy. Tel à Benjamin au 77 31 23 22 après 18 h.

Département 44
Vends Mario All Stars + soluces, Starwing, Mario Kart : 200 Frs pièce (port compris). Tel à Sébastien au 40 70 85 04 après 18 h, vends aussi jeux NEC de 100 à 250 Frs.

Département 44
Vends SNIN + 4 pads (2 Turbo) + 7 jeux (SSF II, DBZ II, Fatal Fury Special, Samuraï Shodown, NBA JAM, H. Volley, Rock'n Roll Racing) + AD29 + adaptateur 60 hz, le tout à 3500 Frs. Tel au 40 34 93 99.

Département 50
Vends SNIN + adaptateur + 5 jeux (Human GP, Hyper VBall...) + valise de transport : 1300 Frs à débattre. Tel au 33 95 18 31 le week-end.

Département 52
Vends sur SNIN : Zelda, Mario et SFII de 75 à 150 Frs, Zelda neuf (jamais ouvert) : 220 Frs et AD29 : 100 Frs. Tel à Yann de 17 à 20 h 45 au 25 88 67 93.

Département 54
Vends SNIN + 8 jeux : Sim City, Alien 3, Mr Nutz, Wolf 3D, Starwing, Super Mario Kart... Tel au 83 73 39 02 à Raphaël après 19 h.

Département 56
Vends sur SNIN : Street Fighter 2 Trurbo à 250 Frs, Dragon Ball Z 3 (JAP) à 250 Frs, Starwing à 150 Frs. Tel à Frédéric au 97 05 15 41.

Département 56
Vends sur SNIN : Street Fighter II Turbo, Starwing, Dragon Ball Z 3 : 290 Frs pièce. Tel à Frédéric au 97 05 15 41.

Département 59
Vends nbx jeux, news SFC/SNES à bas prix. Tel à Benjamin au 28 63 66 36 après 18 h en semaine.

Département 59
Vends SNIN + adaptateur Fire + 5 jeux : SFII, FZero, Action Foot.. : 850 Frs port inclus, Super Metroïd : 250 Frs. Mr Dreville 18 Place Neufbourg 59300 Valenciennes ou bal Madre sur Minitel.

Département 62
Vends Mortal Kombat 2 (SNIN) : 370 Frs, Tetris, Battle Gaiden contre Final Fantasy III, YS 4 ou autres ou 1 jeu Néo Géo CD. Tel à Mallory au 21 53 50 42.

Département 67
Vends ou échange jeux sur SNIN : Fifa Soccer, NBA JAM, Super Battletanks, Lufia, Seven Saga, Super Ninja Boy, Flashback, les Schtroumpfes, Daffy Duck... Tel au 88 47 18 46.

Département 67
Vends plus 30 jeux avec accessoires et coffres de rangement à 3000 Frs à débattre. Ecrire à Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel 67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Département 69
Vends ou échange sur SNIN : SFII Turbo et DBZ 3 VF entre 100 et 350 Frs. Tel à Alexandre au 78 43 84 01 à partir de 17 h 40.

Département 69
Vends jeux SNIN : Wolfen, Contra, Mortal Kombat, SFII, Adams 2, FZero, Mario All Stars, F1 Pole Position, S. Soccer, Jimmy Connors, Bubsy, Tortue, Landstalker ou échange. Tel au 78 68 06 89 à Julien.

Département 69
Vends jeux NES : Probotector, Picsou, Robocop... à 40 Frs pièce, 100 Frs les 3, vends Super Tennis sur SNIN : 100 Frs ainsi que Super Soccer. Tel à Jean-François au 78 35 31 99 après 18 h.

Département 75
Vends sur SNIN : Mechwarrior (US), Starwing, International Tennis Tour : 200 Frs pièce, manette de jeux SFII : 500 Frs et adaptateur AD29 : 50 Frs. Tel à Philippe au 46 07 02 90.

Département 75
Vends SNIN + 2 manettes + 7 jeux dont NBA JAM, Super Metroïd, Rock'n Roll Racing, Mario IV : 2000 Frs à débattre. Tel à Thomas au 45 86 46 49.

Département 75
Vends Game Boy + 3 jeux (Alleway, Super Marioland 2, Bubble Bobble) + docs des jeux + batterie et rechargeur + boite Game Boy à prix intéressant. Tel au 40 44 54 62.

Département 75
Vends SNES + 2 pads + adaptateur + 1 jeu : 600 Frs, vends aussi Pop Full Mail : 300 Frs, vends MD switchée + 2 manettes : 450 Frs. Tel au 42 54 08 94 à Fabrice.

Département 75
Vends Super Pro Fighter 16 M avec 30 jeux au choix, vends aussi Lethal Enforcer Jap : 300 Frs, Street Fighter 2 : 350 Frs, Final Fantasy 6 : 350 Frs. Tel au 45 83 24 57 à Tri après 20 h.

Département 77
Vends SFC + 2 manettes + 3 jeux + adaptateur Super FX : 990 Frs. Tel au 64 38 06 64.

Département 78
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur + 10 jeu : 2000 Frs. Tel à Fabien au 39 18 27 57.

Département 78
Vends Flashback VF 260 Frs, Mr Nutz VF 230 Frs, Megaman X VF 350 Frs, Super Mario World SFC 100 Frs, jeux en tbe, boîte et notice. Tel à Sébastien au 30 52 07 83.

Département 78
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur universel + FZero, SFII Turbo, Rock'n Roll Racing, NBA JAM, le tout pour 1500 Frs. Tel à Jean-Charles au 30 21 49 04 à partir de 19 h.

Département 84
Vends GB + 5 jeux (Final Fantasy 2...) ou échange contre Final Fantasy 6 sur SFC, GB seule : 490 Frs. Tel au 90 88 10 04 à Grégory.

Département 91
Vends Street Turbo et Mario All Star : 250 Frs pièce, vends sur GB : Final Fantasy, Legend 1,2,3 : 500 Frs le lot de 3. Tel à David au 69 30 84 23.

Département 91
Vends jeux sur SN : Cool Spot à 200 Frs, Mario All Stars à 250 Frs, Kirby's Spinball sur GB à 140 Frs et batterie rechargeable à 150 Frs. Tel à Alexandre au 60 79 22 71.

Département 91
Vends cables reliant Nintendo sur moniteur : 105 Frs port compris. Tel au 69 89 28 98.

Département 91
Vends jeux SNIN de 190 à 250 Frs, Mortal Kombat 200 Frs, Jurassic Park : 230 Frs, Asterix : 190 Frs, Eric Cantona : 200 Frs, Desert Strike : 190 Frs etc... 21 jeux en tout. Tel au 60 11 96 32.

Département 91
Vends Equinox VF, Robocop VF, Macross JAP, Mario All Stars VF, Starfox US, SFII Turbo VF, FZero VF de 50 à 225 Frs. Tel à Alex au 64 92 34 42.

Département 91
Vends sur SFC : SFII Turbo (250 Frs), Ranma 1/2 4 (300 Frs) et Mr Nutz VF (200 Frs), le tout tbe. Vends MD état neuf. Tel à Christophe au 69 01 26 37.

Département 91
Vends Ranma 4, DBZ 3, SF2 Turbo, sur SFC, état neuf : 300 Frs l'un, vends Mr Nutz, tbe sur SNIN : 200 Frs, vends aussi jeux MD. Tel à Christophe au 69 01 26 37.

Département 92
Vends GB + 7 jeux : 650 Frs et vends Art of Fighting sur SFC, Bat Returns sur SNIN 300 Frs chacun et Super Monaco GP sur GG 150 Frs. Tel à Tibo au 47 99 87 46.

Département 92
Vends jeux SNIN : Zelda, FZero, Mario 4, SFII : 150 Frs pièce ou échange Equinox, Mr Nutz, Skyblazer, RNR Racing. Tel au 47 28 82 63 après 18 h.



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES — LA VIDEO JEU PASSION

42, rue de
78100 ST GERMAIN EN
☎ (1) 30 61 47 4
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DI 10 H à 1

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	69 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	STREET OF RAGE	139 F
WOLFCHILD	79 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F	ROAD RASH II	299 F
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE II	299 F
ASTERIX 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ECCO 2	299 F	POWER RANGERS	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	59 F	SONIC	79 F	SONIC 2	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F	WINBLEDON	99 F	ASTERIX	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON	269 F	ASTERIX 2	299 F	LE ROI LION	299 F
ALADDIN	299 F	DAFFY DUCK	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	449 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	SONIC 2	139 F	MORTAL KOMBAT	249 F
STREET OF RAGE	79 F	TALESPIN	139 F	PSG FOOTBALL	249 F
ROBINSON BASKET	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	STREET FIGHTER 2'	249 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER	314 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	314 F
KICK OFF	139 F	TEAM USA BASKET	199 F	NBA JAM	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SPARKSTER	369 F	LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	MR NUTZ	469 F
TINY TOON ALL STARS	369 F	MICROMACHINE II	449 F	TITI & GROS MINET	469 F
LETHAL ENFORCER	399 F	MICKEYMANIA	449 F	YOGI BEAR	469 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	NHLPA 95	449 F	BRUTAL	489 F
POWER RANGERS	399 F	SHINING FORCE II	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	SONIC & KNUCKLES	449 F	NBA LIVE 95	489 F
DRAGON	449 F	STREET OF RAGE III	449 F	NIGEL MANSELL INDY	489 F
ECCO 2	449 F	URBAN STRIKE	449 F	EARTH WORTH JIM	499 F
FIFA 2	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	SHAQ FU	499 F
LE ROI LION	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
AFTER BURNER III	249 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SYLPHEED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	THUNDERHAWK	279 F
FINAL FIGHT	249 F	SONIC CD	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ECCO 2	TEL	TERMINATOR	399 F	MEGARACE	449 F
FLASHBACK	299 F	DUNE	449 F	REBEL ASSAULT	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	449 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
LETHAL ENFORCER 2	399 F	FORMULA 1	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MICKEYMANIA	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F
NBA JAM	399 F	MORTAL KOMBAT	449 F		

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU	1490 F
CONSOLE CD ROM NEO GEO	3490 F

(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
NAM 75	199 F	WORLD HEROE II	499 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette	3490 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette	2490 F	Carte Full Motion vidéo	1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

BLACK RAIN (VF)	189 F	LIAISON FATALE (VF)	189 F	STAR TREK VI (VF)	189 F
GHOST (VF)	189 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	189 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F	ZELDA	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	7TH GUEST	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F	KETHER	279 F
SCOTLAND YARD	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INCA	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F
OTHELLO	209 F	POWER HITTER	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :
JOHN MADDEN 199 F — TWISTED 199 F — NIGHT TRAP 279 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...
1590 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK-ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU 1 sacoc

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	449 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F	MORTAL KOMBAT	175
CASTELVANIA	79 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F	SUPER MARIO LAND 3	175
KUNG FU MASTER	99 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ALADDIN	249 F	SCHTROUMPFS	249 F	MONSTERMAX	269
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	MR NUTZ	269
DUCK TALES II	249 F	TETRIS II	249 F	NBA JAM	269
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	YOGI BEAR	269
LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F	FIFA	279
POWER RANGERS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F	WORLD CUP USA 94	289

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — GAME GENIE 199

SUPER PROMO JEUX US :
1 JEU NES USDE NOTRE CHOIX À 39 F
2 JEUX DE NOTRE CHOIX À 69 F

DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F — ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	RESCUE RANGERS II	299
ALADDIN	249 F	LE ROI LION	249 F	SCHTROUMPFS	299

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (occasion) + STREET FIGHTER II	499
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO	699
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	999

MANETTE SUPER 4	79 F	SUPER GAME BOY	449
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99

SUPER PROMO COOL SPOT (neuf) 169 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO PILOTWINGS (neuf) 99 F
SUPER PROMO R.TYPE (neuf) 99 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ALIEN III	199 F	SIM CITY	269
ULTRAMAN	99 F	FLASHBACK	199 F	SUPER MARIO KART	269
F ZERO	139 F	ROAD RUNNER	249 F	ZELDA III	269
JURASSIC PARK	149 F	ALADDIN	249 F	DRAGON BALL Z	299
CHUCK ROCK	169 F	MARIO ALL STARS	249 F	YOUNG MERLIN	299
MORTAL KOMBAT	169 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	F1 POLE POSITION	339
WORLD LEAGUE BASKET	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	NBA JAM	379

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	249 F	YOGI BEAR	469 F	SUPER INDIANA JONES	499
VIRTUAL SOCCER	249 F	ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	SUPER STREET FIGHTER II	499
TETRIS + DR MARIO	389 F	ACTRAISER 2	499 F	NBA 95	539
SPARKSTER	429 F	BRUTAL	499 F	NIGEL MANSELL INDY	539
DRAGON	449 F	EARTH WORTH JIM	499 F	DRAGON BALL Z 2	549
JUNGLE STRIKE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F	FATAL FURY II	549
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FIFA SOCCER	499 F	MORTAL KOMBAT II	549
MICROMACHINE	449 F	F1 POLE POSITION 2	499 F	POWER RANGERS	549
SUPER ADVENTURE II	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F	RISE OF THE ROBOTS	549
SUPER HOCKEY	449 F	LE ROI LION	499 F	SAILOR MOON	549
SUPER METROID + livre	449 F	MICKEYMANIA	499 F	SHAQ FU	549
STUNTRACE FX	449 F	RETURN OF THE JEDY	499 F	DONKEY KONG COUNTRY	TEL
SMASH TENNIS	469 F	STREET RACER	499 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL

PRECOMMANDEZ VOS JEUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY
• CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :
•N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE...
CODE POSTAL....................................VILLE ....
TEL DOM : ....CODE CLIENT : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature..............................

PETITES ANNONCES

Département 92
Vends jeux GB : Asterix, Chlopitfer, Super Marioland, F1 Race, Duck Tales, Addams Family... entre 100 et 150 Frs. Tel à Thomas au 46 21 23 40 après 17 h

Département 93
Vends Super Nintendo, joys Super Advantage, Prince of Persia, Kick Boxing, Super Mario All Stars, F1 Circus 2, adaptateur jeux imports : 1400 Frs à débattre. Tel au 48 61 31 62.

Département 94
Vends SFC avec plus de 20 jeux, 2 manettes, cables, tbe : 2000 Frs. Tel à Philippe après 18 h au 48 92 08 21, pas de vente séparée.

Département 94
Vends SSF2 Jap : 550 Frs, Mr Nutz 300 Frs, TMNT4 : 100 Frs et Game Gear + Sonic 1, Woody Pop, Fantasy Zone, Castel of Illusion : 500 Frs ou le tout contre Néo Géo + 2 pads + 2 jeux. Tel au 48 80 60 17.

Département 94
Vends Nintendo avec 8 jeux : Zelda, Mario 3, Top Gun 2, The Simpsons etc... (très bon état) : 1050 Frs à débattre. Tel au 49 83 68 25 après 19 h.

Département 94
Vends SNES US + nbx jeux, vends Arcade machine + 1 joy : 1200 Frs, cartes jamma : Asterix, Foot, Billard, Willow... de 500 à 1500 Frs, vends Trash Rally : 250 Frs. Tel à Frédéric au 43 28 52 48.

Département 94
Vends SNIN + Action Replay Pro 2 + Star Wars + Star Wing + Zelda : le tout à 1200 Frs à débattre. Vincent au 49 80 41 01 après 19 h.

Département 94
Vends Super Nintendo + 2 manettes + adaptateurs AD29 et AD29 Turbo + 9 jeux (SFII, Starwing, Mario Kart, Dragon Ball Z 2...) au plus offrant. Tel à Seb au 48 81 34 27.

SEGA

Achat

Département 75
Achète Mortal Kombat sur GG à 50 Frs. Tel à Michael au 43 20 74 13.

Département 84
Achète MD + 2 pads + jeux : 500 Frs. Vends sur SNIN : Cool Spot, Tecmo Basket Ball, Bomberman 200 Frs pièce. Tel au 90 80 50 00 poste 51-18.
Département 92

Achète toutes news sur MD et MCD : Tomcat Alley, Dune... recherche contacts pour prêt de jeux dans le 78 ou 92. Tel au 47 95 00 36 à David.

Contact

Département 13
Echange MD + Shinobi + SFII' + Cool Spot + Street of Rage + Sonic contre SNIN + jeux. Tel au 90 09 69 28 à Simon Quest.

Département 53
Recherche désespérément Mortal Kombat sur MD ou échange contre Jungle Strike, Asterix, Shadow Dancer. Tel au 43 05 54 67 à Franck ou Yann.

Département 54
Echange jeux MD : Aladdin, Rocket Knight... contre le Livre de la Jungle, Flink, Sparkster, Mr Nutz, Virtua Racing, Urban Strike... Tel au 83 29 17 74 avant 21 h.

Département 77
Echange sur MD : Batman Returns et Gloc contre Eterman Champion ou Virtua Racing ou NBA JAM. Tel à Jérôme au 64 03 62 86 après 19 h.

Département 78
Echange MS switchée (intern) + MD + 3 jeux MD + 1 jeu MCD + Master System + 4 jeux MS contre Sony PSX ou vends 2800 Frs avec Arcade P. + Striker + Pro1 + 2 infra-rouges. Tel au 34 89 72 64.

Département 84
Echange GG + 7 jeux (Sonic 2, Prince of Persia) + loupe + AD secteur contre MD + 3 jeux dont Fifa Soccer ou NEC GT + 3 jeux ou 5 jeux SNIN. Tel au 90 37 70 96.

Département 84
Echange ou vends à 100-150 Frs, jeux MD : Global Gladiator, Tiny Toons, Tazmania, Kid Chameleon,Toe Jam contre Mickey 1, Quackshot ou Rocket Knight. Tel à Richard Cornu au 90 65 66 29.

Vente

Département 6
Vends Mega CD + Pro CX + Ranma 1/2 : 1500 Frs ou échange contre Néo Géo. Tel au 93 56 42 23.

Département 7
Vends jeux MD : Sonic 3, Fatal Fury, Landstalker, Tiny Toon, Asterix, Flashback, TMHT... ou le lot de 21 jeux : 2500 Frs. Tel à Benjamin au 75 33 26 04.

Département 9
Vends MCD Japonais + 3 CD : 1500 Frs et MD + 5 manettes + 12 jeux : 2500 Frs. Tel à Hugues au 61 01 61 50 à partir de 17 h.

Département 14
Vends sur MD : Kid Chameleon 150 Frs, Sonic 2 : 130 Frs, EA Hockey 200 Frs, échange sur SNIN : Mario All Stars contre Mario Kart ou Secret of Mana. Tel au 31 25 22 82.

Département 26
Vends Game Gear, 2 jeux (Mortal Kombat, Sonic 2), adaptateur secteur : 650 Frs. Tel au 75 90 86 39 après 19 h.

Département 33
Vends MD + 2 pads + 2 jeux : Sonic, Juju : 600 Frs. Tel au 56 75 99 16.

Département 33
Vends 15 jeux MD entre 150 et 250 Frs : MK, SFII, Street of Rage 1 et 2, encore plein d'autres affaires. Tel au 57 96 97 92 à Stéphane.

Département 36
Vends jeux MD : Last Battle, Ultimate Soccer, Megagames I : 70 Frs l'un ou les 3 : 180 Frs, vends Fifa International Soccer à 150 Frs. Tel à Yann au 54 25 33 32 après 15 h le samedi.

Département 38
Vends GG + 7 jeux (Mickey 2, Sonic 1 et 2) 1150 Frs, échange sur MD : Bulls vs Blaszers et Mickey, Donald contre jeux de baston, sports. Tel à Nicolas au 78 96 18 12.

Département 38
Vends jeux MD : Global Gladiator, TMHT Fighter, Eternal Champions, Smash TV, Megagames 2, Q. Shot de 100 à 350 Frs ou échange contre Sonic 3, General Chaos. Tel à Nicolas au 76 65 45 00 le week-end.

Département 38
Vends jeux MD : Landstalker 270 Frs, D. Robinson 180 Frs, James Pond 2 : 180 Frs, Thunder Force 4 : 200 Frs ou les 4 : 800 Frs. Tel au Rémy au 74 31 63 65.

Département 45
Vends Cool Spot sur MD : 220 Frs port compris, Global Gladiators : 140 Frs, vends 3 jeux GG : Shinobi 2 : 150 Frs, P. World : 100 Frs, S. Rage 2 : 160 Frs. Tel au 38 63 88 05 après 19 h.

Département 49
Vends jeux Kid Chameleon 200 Frs, Mickey et Donald 250 Frs et Street Fighter' 350 Frs. Tel au 41 92 85 88.

Département 51
Vends sur MCD : Sonic CD : 170 Frs et 30 jeux MD à partir de 100 Frs, vends Joypad (à partir du n°16). Tel à Grégory au 26 66 85 59 après 19 h.

Département 52
Vends jeux MD : Virtua Racing (jap), adaptateur : 300 Frs, Fifa Soccer : 250 Frs, Megagames (S. of Rage, Shinobi, Golden Axe) : 100 Frs, Strider 100 Frs, Kid Chameleon : 100 Frs. Tel au 25 05 39 50 après 19 h 30.

Département 52
Vends MD + 2 manettes + 9 jeux (NBA JAM, Mickey 2...) + adaptateur MS + 5 jeux + MCD + 3 jeux + GG + 4 jeux (Lemmings...) + adaptateur : 5000 Frs. Tel au 25 90 11 52.

Département 54
Vends jeux GG : Sonic 2, Donald, Tazmania, Out Run, Superman, Olympic Winter et Street of Rage 95 Frs pièce. Tel au 83 98 03 74 à Christophe après 19 h 30, échange possible.

Département 59
Vends World of Illusion 90 Frs, Quackshot 80 Frs, James Pond 2 : 70 Frs, Zerowing 80 Frs, NBA JAM 210 Frs, Kid Chameleon 60 Frs, Rolling Thunder 2 : 60 Frs. Tel au 20 36 89 61.

Département 60
Vends Mega CD + Road Avenger + Final Fight 1450 Frs et jeux : Tomcat Alley, NHL Hockey 94, Sylpheed : 200 Frs pièce ou le tout pour 1900 Frs. Tel à Romain au 44 91 04 35.

Département 61
Vends Megadrive + 2 jeux + adaptateur japonais + 2 manettes, vends aussi 2 jeux NES + 1 manette Python 2. Tel après 19 h au 33 35 17 68.

Département 62
Vends MCD + jeux (Lunar, Thunderhawk, Sylpheed, Third War, Batman...) : 1900 Frs, vente séparée possible. Tel à Olivier au 21 09 04 56.

Département 66
Vends jeux MD de 80 à 200 Frs : Aladdin, Asterix, etc... possibilité d'échanges seulement dans les Pyrénées Orientales au 68 53 44 73.

Département 66
Vends jeux MD de 50 à 200 Frs, console MD + 1 jeu : 450 Frs dans les Pyrénées Orientales seulement au 68 53 44 73.

Département 69
Vends Game Gear + accessoires + 8 jeux (Sonic 2, Prince of Persia, World Soccer) : 1200 Frs, vends ausi nbx jeux Game Boy de 80 à 150 Frs. Tel au 78 44 24 05 en soirée.

Département 71
Vends MD + 2 manettes : 400 Frs et nbx jeux : Sonic 3, Flashback, Rocket Knight... de 150 à 300 Frs. Tel à Damien après 18 h au 85 34 85 59.

Département 72
Vends Pete Sampras : 320 Frs port compris, et After Burner 2 : 120 Frs. Tel le soir au 33 28 84 20.

Département 75
Vends sur Mega CD Dune, état neuf : 250 Frs. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends MD + 2 manettes + 2 jeux : SFII, MK 2 : 500 Frs. Tel au 45 30 37 26 à Yannick après 19 h.

Département 76
Vends Fifa Soccer : 250 Frs et Sonic 2 : 100 Frs sur MD et Batman, Tengen World Cup, James Pond 2, Simpson à 100 Frs pièce ou 300 Frs les 4. Tel après 19 h au 35 20 14 96.

Département 77
Vends MD + 3 manettes dont 2 turbo, 3 jeux (SF2', Cool Spot...) : 800 Frs, vends cassettes DBZ inédites 250 Frs les 3 épisodes. Tel à Marc au 60 05 55 89.

Département 77
Vends sur Game Gear : Street of Rage, Shinobi, George Foreman Boxing à 120 Frs l'un ou 300 Frs les 3. Tel à Jérôme au 64 09 37 73 après 19 h.

Département 78
Vends Pete Sampras Tennis, EA Hockey 94 sur MD, Sensible Soccer sur SNES. Tel à Claude au 30 58 29 76 (domicile) ou au 39 63 53 65 (travail).

Département 89
Vends MD + 9 jeux (Fifa Soccer, Another World, Sonic, Techmo World Cup 92...) + 2 manettes : 1450 Frs. Tel au 86 66 05 09.

Département 91
Vends MCD 2 + Megadrive 1 + 2 jeux CD + 3 jeux MD, le tout pour 1500 Frs. Tel au 64 99 89 55 à Denis (garantie de 6 mois).

Département 91
10 jeux MD : Street of Rage, Revenge of Shinobi... de 50 à 200 Frs. Tel à Alain au 69 20 46 50.

Département 91
Vends jeux MD : Mortal Kombat, Landstalker... entre 200 et 300 Frs. Tel au 60 79 17 87.

Département 91
Vends GG + adaptateur + Columns + Super Monaco GP + Shinobi : 495 Frs, Sonic 95 Frs, Sonic 2 : 95 Frs, les 2 : 145 Frs, Ninja Gaiden : 95 Frs, vends jeux SN : Axelay : 245 Frs, SWWF : 145 Frs. Tel au 64 90 44 52.

Département 92
Vends sur MD : Mortal Kombat I et II ou échange le II contre Virtua Racing, Fifa Soccer, Ecco the Dolphin, Super Monaco Grand Prix II, Mega Games 2, 9 autres jeux, prix à débattre. Tel au 46 32 38 90 à Cyril.

Département 93
Vends jeux MD : 150 Frs + adaptateur japonais : 50 Frs. Tel au 48 69 06 00 à Ludovic.

Département 94
Vends MCD2 + 2 jeux : 1300 Frs + MD + 6 jeux (Landstalker VF, NHLPA 93, Winbledon...) 1100 Frs ou le tout pour 2000 Frs, vente séparée possible. Tel au 46 87 04 77 à Nicolas.

Jobs

Département 75
Nous sommes un studio de développement de jeux vidéos, nous recherchons des développeurs. Une expérience du domaine est souhaitable mais pas indispensable du moment qu'au moins un langage assembleur est connu. Connaissances recherchées : PSX, SUPER NES, MEGADRIVE, 3DO... Langages utilisés : 8086, 68000, RISC 3000. Nous recherchons également des graphistes 2D et 3D ainsi que des scénaristes. Contactez Emmanuel ZERBIB au 43 43 10 07.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus… Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

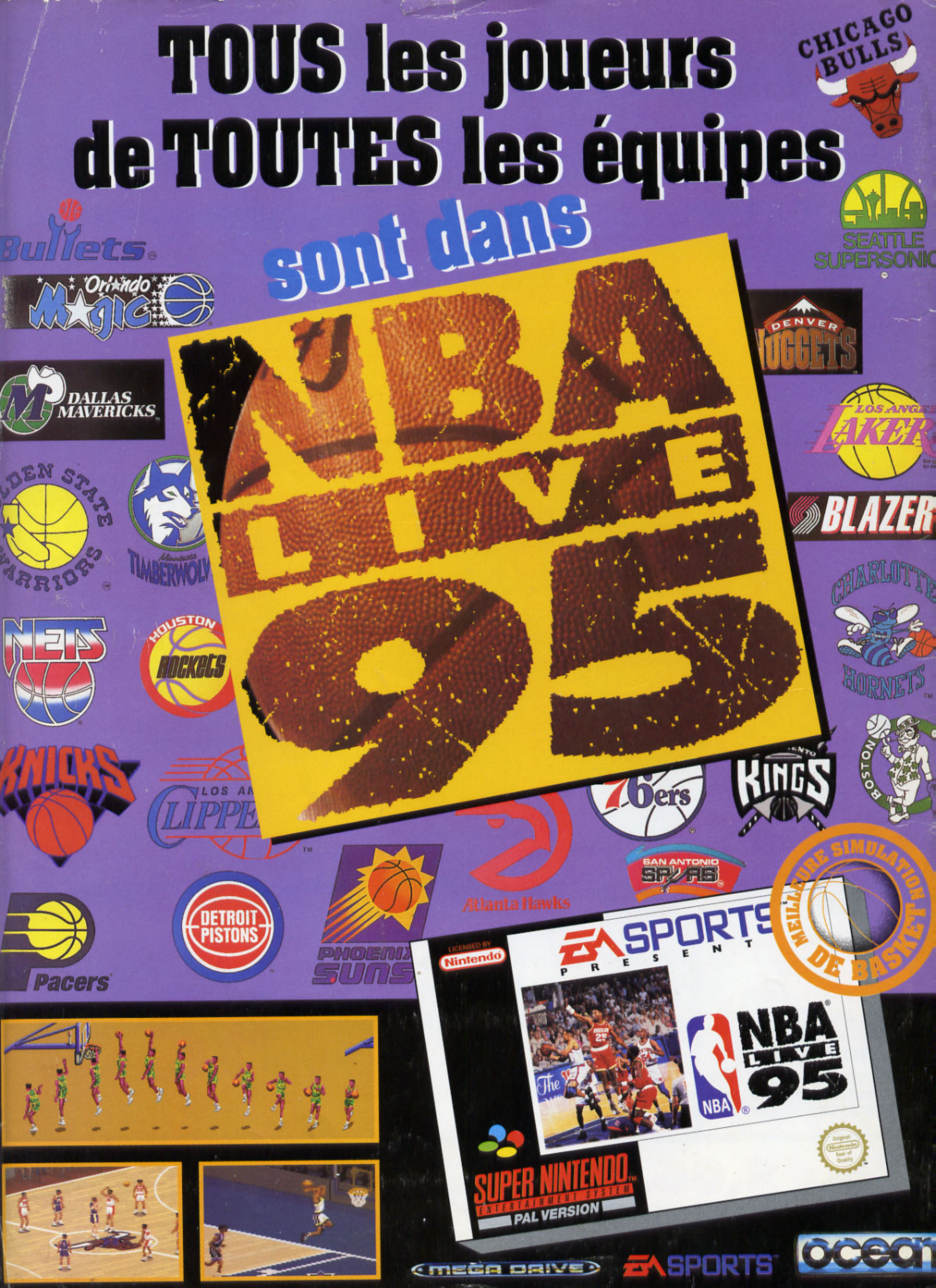
Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 37

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX



TOUS les joueurs
de TOUTES les équipes
sont dans
NBA LIVE 95
CHICAGO BULLS
SEATTLE SUPERSONIC
Bullets
Orlando Magic
DENVER NUGGETS
DALLAS MAVERICKS
LOS ANGELES LAKERS
GOLDEN STATE WARRIORS
TIMBERWOLV
BLAZER
CHARLOTTE HORNETS
NETS
HOUSTON ROCKETS
KNICKS
LOS AN CLIPPE
76ers
KINGS
BOSTON
SAN ANTONIO SPURS
Atlanta Hawks
MEILLEURE SIMULATION DE BASKET
Pacers
DETROIT PISTONS
PHOENIX SUNS
LICENSED BY Nintendo
EA SPORTS PRESENT
NBA LIVE 95
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MEGA DRIVE
EA SPORTS
ocean